ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & VIDEO GAMES

USER

ΤΕΥΧΟΣ 58 ΜΑΪΟΣ 1995 ΔΡΧ. 900

ΔΩΡΟ ΔΙΣΚΕΤΑ 3.5

MEGA REVIEW
DARK FORCES

DESCENT
CYCLONES
MAGIC CARPET
DAWN PATROL
RISE OF THE TRIAD

THE PLAYERS
TELECLUB
SHOP

LET YOUR PC DO THE GAME

CD-ROM ΟΗΜ

7th GUEST	4950
DRACULA UNLEASHED	5.800
HELL	7.900
KINGS QUEST VI	7.900
LAWNMOWER MAN	5.900
LARRY VI	7.500
KYRANDIA III	7.900
MAD DOG McCREE II	6.900
MAGIC CARPET	7.900
MEGA RACE	5.900
MYST	6.900
REBEL ASSAULT	7.300
THEME PARK	7.900
ULTIMA VIII	7.900
UNDER KILLING MOON	11.800
WING COMMANDER III	9.950
BEN. STEEL SKY	5.950
BLOOD NET	5.950
WORD ATLAS	4.950
GROLIER 95	7.800

CD ROM ΣΕ ΠΡΟΣΦΟΡΑ

NEC CDR-271 4x SPEED 68.000
PANASONIC 562B 2x SPEED 39.000

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΕ CD ROM

PHILIPS	2.050
KODAK	1.990
DION (x4)	1.950
TRAXDATA	1.890
NO NAME	1.780

ΙΣΧΥΕΙ ΓΙΑ 10 ΤΕΜΑΧΙΑ

CD RECORDER

PHILIPS 522(NEW) 699.000



ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ A-1200

COMMODDORE	1084S	STEREO	65.000
PHILIPS	8833	STEREO	65.000
MICROVITEC		MULTI SYNC	109.000

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ (PC-AMIGA)

SIMM	4MB	72PIN	38.000
SIMM	8MB	72PIN	69.000
SIMM	16MB	72PIN	129.000

HD 540 MB	55.000
HD 850 MB	75.000
X-DRIVE (KIT ΣΚΛΗΡΟΥ)	19.000

VIDI 12 / VIDI 12 RT / VIDI 24
GEN LOCK, RENDALE 8802
MIDI INDERFACE
OPTICAL MOUSE
TRACKBALL CORDLESS
FLOPY DISCK NO NAME
POWER CD ROM SCSII. A 1200/600



ΚΑΝΤΕ ΤΟ P.C. σας 3DO



VIPER 68030/40
ΘΕΣΗ ΓΙΑ ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ ΜΕΧΡΙ 128 MB
SCSI II 30% ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟ ΑΠΟ A4000

POWER DRIVE
ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ CD ROM
ΓΙΑ A600/1200
SCSI II ADAPTOR
PHOTO CD
2X SPEED




PHILIPS


MICROVITEC


VIDI 12


RENDALE 8802

LOVE THE BEST GAME







TELECLUB ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΘΗΣΕΩΣ 60-ΤΗΛ.: 9574.371-2
FAX: 9588.503

TELECLUB ΒΟΛΟΣ
ΚΑΡΤΑΛΗ 100 & ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ
ΤΗΛ.: 0421/35449

TELECLUB ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4
ΤΗΛ.: 0721/94479

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ



ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΟΥ ΣΤΟΚ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

USER

ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134
ΤΗΛ. 5144 943

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΣΑΜΙΟΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΝΙΚΟΣ "SONIC" ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΠΑΥΛΟΣ "ShadowCaster" ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΛΑΪΝΑΣ
DEREK DELA FUENTE
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΟΣ
ΚΥΡΙΑΚΟΣ ΣΤΑΜΟΥ
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΓΙΑΛΛΟΥΡΗΣ
ΛΕΩΝΙΔΑΣ ΚΑΠΑΡΟΓΛΟΥ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ- ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - DTP
ΕΛΕΝΗ ΤΣΙΡΩΝΗ
ΒΟΥΛΑ ΧΑΛΑΡΗ

ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΝΟΜΗ
ΚΩΣΤΑΣ ΜΠΟΥΚΗΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΝΤΟΡΑ ΤΖΟΥΒΑΡΑ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΦΗ ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH
ΤΗΛ.: 5148032

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΑΡΑΛΗΣ
INTERPRESS

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π. ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
Ελλάδα: 9.000
Κύπρος: 9.900

ΠΕΡΙ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ











ΣΟΛΩΜΟΥ 34, ΑΘΗΝΑ
Τ.Κ. 106 82
ΤΗΛ: 3817774

Κάθε εβδομάδα αποστέλλουμε όπου κι αν βρίσκεστε (με αντικαταβολή)

COMICS

Νέοι τίτλοι κάθε εβδομάδα:
MARVEL, DC, IMAGE,
VALIANT DARKHORSE, κ.τλ.
Παλιά συλλεκτικά comics με παραγγελία πολλά MARVEL + DC (δεκαετίας '60 & '70), όλα τα comics της IMAGE, VALIANT που ψάχνετε και πολλά άλλα.

VIDEO TAPES

MANGA/KISEKI: (όλοι οι παλιοί και νέοι τίτλοι)
STAR TREK: (ORIGINAL, NEXT GENERATION, DEEP SPACE NINE, ANIMATED, MOTION PICTURES κ.τλ.).
SCI – FI: DR-WHO, LOST IN SPACE, INVADERS, SPACE 1999
SUPERHEROES: MOTION PICTURES (SUPERMAN, BATMAN), CARTOONS (X-MEN, BATMAN ANIMATED, SPIDERMAN, FANTASTIC FOUR), TV SERIES (FLASH, SPIDERMAN LOIS + CLARK) κ.τλ.
HORROR: HAMMER, UNIVERSAL κ.τλ.

VIDEO GAMES

Ολοι οι καινούργιοι τίτλοι για όλες τις κονσόλες.
PC - CD ROM - CD32 - CDI - 3DO

TRADING CARDS FANTASY

Superheroes: X-MEN ULTRA, FLAIR, MARVEL MASTERPIECES, MARVEL UNIVERSE, DC MASTER SERIES, CONAN CHROMIUM κ.τλ.
MIKE PLOOG, ROWENA, HILDEBRANT, KEN KELLY, TIM WHITE κ.τλ.
SCI – FI: STAR WARS GALAXY, STAR TREK: GENERATIONS κ.τλ.

ACTION FIGURES

TOY BIZ: X-MEN ACTION FIGURES, X-MEN STEEL MUTANTS, X-MEN PROJECTORS, SPIDERMAN ACTION FIGURES.
PLAYMATES: STAR TREK NEXT GENERATION, ACTION FIGURES, PHASERS, COMMUNICATORS, TRICODERS, κ.τλ.
STAR TREK MICROMACHINES.

COMICS CLUB

ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΥΝΕΡΓΑΖΕΤΑΙ ΚΑΤ' ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΜΕ ΤΑ:

AMERICAN COMICS CLUB
ΤΣΗΜΙΣΚΗ 32 ΑΘΗΝΑ 114 72

HELLENIC STAR TREK SOCIETY
ΛΕΥΚΑΔΟΣ 45, ΓΛΥΚΑ ΝΕΡΑ

ΓΙΑ ΟΠΟΙΕΣΔΗΠΟΤΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ Ή ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ CLUBS ΑΠΕΥΘΥΝΘΕΙΤΕ ΣΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΜΑΣ

Για όλα αυτά αλλά και για ότι άλλο σχετικό θέλετε υπάρχει ειδικευμένο προσωπικό στη διάθεσή σας στο τηλέφωνο: 3817774.

ΠΑΝΙΚΟΣ...



Ας ξεκινήσουμε με τα άσχετα. Το κλείσιμο του ιστορικού κέντρου είναι πραγματικότητα.

Ευτυχώς που δεν πιάνει και την Στουρνάρα (Στουρνάρη για την ακρίβεια) γιατί θα μας έβλεπα με έναν 486DX2 ή κανένα monitor στους ώμους να προχωράμε. Από την άλλη πλευρά υπάρχει και ένας δεύτερος σημαντικός λόγος. Αν έπιανε και την Στουρνάρα πως θα μπορούσαν τα ΜΑΤ και η Πυροσβεστική να σώσουν(;) την περιοχή από την εφαρμογή του θεσμού(!!) των επεισοδίων και του ολοκαυτώματος. Γιατί κακά τα ψέματα, τα επεισόδια στο Πολυτεχνείο έχουν γίνει πλέον ρουτίνα, ούτε είδηση δεν αποτελούν. Αλλά θα σταματήσω να καυτηριάζω θέματα που ξεφεύγουν από τα "νερά" μου γιατί μπορεί και να παρεξηγηθώ. Περνάμε λοιπόν γρήγορα στα θέματα που σας επιφυλάσσουμε αυτόν τον μήνα. Simon the sorcerer 2. Μιλάμε φυσικά για τη συνέχεια του φοβερού και γεμάτου χιούμορ και πρωτοτυπία Simon the sorcerer, ενός διαφορετικού από κάθε άποψη adventure. Σας έχουμε ετοιμάσει ένα κατατοπιστικό preview σε συνδυασμό με μία συνέντευξη που πήραμε από τον υπεύθυνο για το παιχνίδι και επικεφαλή της Adventure Soft, Mike Woodruff.

Τον τίτλο του Mega review κέρδισε επάξια το μοναδικό Dark Forces, demo του οποίου κυκλοφορήσαμε στο προηγούμενο τεύχος.Το Dark Forces ήρθε να βάλει ένα τέλος στον ανταγωνισμό που επικρατεί για την παρουσίαση του καλύτερου "Doom like" παιχνιδιού καθώς απέχει τόσο από το ίδιο το Doom όσο και από τα υπόλοιπα του είδους. Ιδιαίτερη μνεία όμως αξίζει και τοMagic Carpet.

Οι "ταυροβάτραχοι" έκαναν ακόμα μία φορά εξαίρετη δουλειά και μας άφησαν στην κυριολεξία με ανοιχτό το στόμα. Ενας τέλειος συνδυασμός arcade και strategic με υπογραφή Bullfrog δεν μπορεί παρά να σας συναρπάσει. Εχουμε reviews όλων των τελευταίων Doomoειδών παιχνιδιών, Descent, Cyclones και Rise of the Triad ενώ δεν μας ξέφυγαν και τα πολλά flight simulator που κυκλοφόρησαν τον τελευταίο καιρό και έτσι έχουμε παρουσίαση τόσο των Dawn Patrol και Overlord για Amiga, όσο και του KA-50 Hokum για PC. Τέλος, διαβάστε για το Qsound, το πρόγραμμα ήχου που αρχίζει να καθιερώνεται στα παιχνίδια και προσφέρει νέες τεχνικές στον τομέα του ήχου, και το Jump, το νέο interactive CD του David Bowie.

ΥΓ. Σαραγόσα ώρα μηδέν. Τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα είναι ήδη γνωστό το αποτέλεσμα του τελικού αλλά πρέπει να σας πω ότι εμάς μας έχει φάει η αγωνία και η ανυπομονησία.

Ο Διευθυντής Σύνταξης

(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

Λίγα λόγια για το Τεύχος



Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΗΣ INTEL



Μετά τον πανικό των περασμένων μηνών και την απώλεια τεράστιων ποσών για την επιδιόρθωση των ελαττωματικών chips η Intel επανέρχεται δριμύτερη με την ανακοίνωση για τον εδώ και καιρό αναμενόμενο επεξεργαστή της.

Ο Overdive processor θα δώσει ακόμη μεγαλύτερη ισχύ στα 50MHz SX2, DX2 και 25MHz σε μηχάνημα 486.

Η εταιρεία υπολογίζει σε αύξηση της ισχύος μέχρι και 200%!! Ιδιαίτερα σε επεξεργαστές SX2 και DX2 η ταχύτητα της επεξεργασίας αυξάνεται δραματικά και γίνεται εύκολα αντιληπτή αν για παράδειγμα τρέξετε κάποια παιχνίδια που διαθέτουν υψηλή τεχνική και απαιτούν μεγάλη υπολογιστική ισχύ (Magic Carpet, Nascar Racing).

Το πρώτο OverDrive chip λειτουργεί στα 63MHz και θα ακολουθήσει προς το τέλος του χρόνου ένα δεύτερο μοντέλο για κατόχους επεξεργαστών στα 33 και στα 66MHz που θα αυξάνει την ταχύτητα μέχρι και 83MHz.

Ως αποτέλεσμα αυτών των OverDrive chips θα έχουμε την πτώση των τιμών στους 486 και ειδικότερα στο DX4 στα 100MHz.

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΙΚΡΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ...

Μετά το My Mouse, που κυκλοφόρησε πριν από λίγους μήνες, έρχεται τώρα και το KidBoard για να συμπληρώσει τα προϊόντα που απευθύνονται στα παιδιά μικρότερης ηλικίας. Σε προηγούμενο τεύχος επίσης σας είχαμε παρουσιάσει ένα ακόμη παρόμοιο προϊόν που στήριζε όμως την εκμάθηση του στο μεγάλο μέγεθος των πλήκτρων καθώς και στον έντονο χρωματισμό τους, μιλάμε βέβαια για το Big Keys.



Στο KidBoard πέρα από το ευχάριστο design υπάρχουν και ορισμένες καινοτομίες στις οποίες θα πρέπει να ανφερθούμε. Κάθε πλήκτρο έχει και ένα αντιπροσωπευτικό σχέδιο. Για το R, για παράδειγμα, υπάρχει ένας λαγός (rabbit)...

Εκεί όμως που υπάρχει κάποιο πρόβλημα είναι στα πλήκτρα (Home, Del) για τα οποία δεν υπάρχει σταθερό σχέδιο. Ισως όταν αργότερα το παιδί αρχίσει να καταπιάνεται με τους "κανονικούς" υπολογιστές να μπερδευτεί σε αυτό το σημείο. Τέλος θα πρέπει να επισημάνουμε ότι ορισμένα από τα σχέδια είναι τουλάχιστον αποτυχημένα. Φανταστείτε ότι η ζέβρα μοιάζει περισσότερο με γαϊδούρι!! Οπως και να έχει όμως το πράγμα, η προσπάθεια είναι αξιοσημείωτη και όσοι επιθυμούν να γνωρίσουν στα παιδιά τους τον μαγικό κόσμο των υπολογιστών θα πρέπει να ρίξουν οπωσδήποτε μία ματιά στο προϊόν αυτό.

ΔΥΟ ΣΕ ΕΝΑ

Πως θα σας φαινόταν η ιδέα να είχατε δύο επεξεργαστές στο PC σας; Τώρα μπορείτε με το Rev-To-SMP να αναβαθμίσετε το PC σας και αντί για έναν 486 να διαθέτει δύο!!

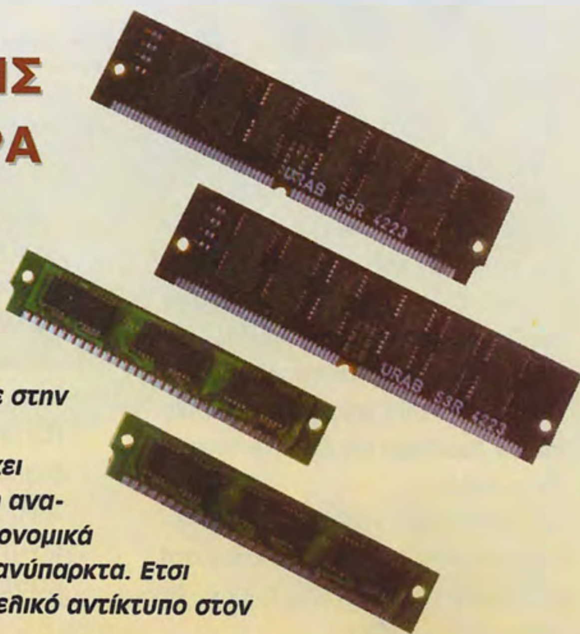
Η μονάδα αυτή τοποθετείται στη θέση του 486 και σας παρέχει δύο επεξεργαστές οι οποίοι λειτουργούν ταυτόχρονα χωρίς κανένα πρόβλημα.



Το σύστημα παρέχει 256K με μηδέν wait-state level 2 cache μνήμη για κάθε ένα από τους δύο επεξεργαστές και αυτόματα "τρέχει" σε single processor mode όταν εκτελείτε προγράμματα τα οποία δεν υποστηρίζουν ταυτόχρονη λειτουργία και των δύο επεξεργαστών.

Η εγκατάσταση δεν θα σας προβληματίσει καθόλου καθώς τοποθετείται εύκολα όπως ένας επεξεργαστής.

ΜΕΤΑΣΕΙΣΜΙΚΕΣ ΔΟΝΗΣΕΙΣ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ



Οι κατασκευαστές των υπολογιστών στην Μ.Βρετανία προειδοποίησαν τους χρήστες ότι αναμένεται αύξηση στις τιμές των προϊόντων hardware που θα προέρχονται από την Ιαπωνία. Ηδη η τιμή στις μνήμες και τα SIMMS αυξήθηκε κατά 20%! Αιτία για αυτήν την κατάσταση είναι ο καταστροφικός σεισμός που έγινε στην Ιαπωνία τον περασμένο Ιανουάριο.

Ο υπεύθυνος πωλήσεων της MJN δήλωσε ότι δεν υπάρχει πρόβλεψη ούτε εγγύηση για το πόσο θα κρατήσει αυτή η αναταραχή με τις τιμές. Ολοι, είπε, δουλεύουμε πάνω σε οικονομικά προγράμματα που τα περιθώριά τους είναι ελάχιστα έως ανύπαρκτα. Ετσι κάθε τι που επιβαρύνει, οικονομικά, την παραγωγή έχει τελικό αντίκτυπο στον καταναλωτή...

Η Panasonic τώρα με τη σειρά της, ανακοίνωσε πως η παραγωγή του FZ-1 REAL 3DO σταμάτησε, εξαιτίας φυσικά της καταστροφής, και δεν γνωρίζει πότε ακριβώς θα είναι σε θέση να ξεκινήσει πάλι. Η εταιρεία είναι άλλωστε και η πλέον πληγμένη από το σεισμό αφού εδρεύει στο Κόμπε, την πόλη που ήταν το επίκεντρο του σεισμού!

Βάλτε ΧΡΩΜΑ στη ΖΩΗ ΣΑΣ...

Είναι πλέον ελάχιστοι εκείνοι που χρησιμοποιούν μονόχρωμα μόνιτορ και ελάχιστοι θα μείνουν επίσης και όσοι χρησιμοποιούν μονόχρωμους εκτυπωτές.

Με το νέο σύστημα της Extended Systems μπορείτε να μετατρέψετε ακόμη και το fax σε έγχρωμο, κάτι που αποτελούσε άλλωστε και βασικό σκοπό αυτής της προσπάθειας.



Τοποθετώντας την ειδική κάρτα στον υπολογιστή μετατρέπετε αυτόματα το fax-modem σε έγχρωμο! Εχει σχεδιαστεί για να "ταιριάζει" με το MIO (multiprose input/output) των Hewlett-Packard εκτυπωτών. Το καλύτερο αποτέλεσμα το δίνει στον HP Color LaserJet Printer.

Το βασικό μοντέλο έρχεται με 512K buffer και μνήμη 1MB. Εάν ο υπολογιστής σας έχει μόνο μία υποδοχή για MIO θα πρέπει να επιλέξετε αν θα χρησιμοποιήσετε το μηχανισμό για το έχρωμο fax ή ως adapter του δικτύου. Το Fax Connection MPF τρέχει με ταχύτητα που φτάνει τα 9600bits το δευτερόλεπτο, όσος είναι και ο μέσος χρόνος μετάδοσης ενός fax.

Αυτό που αποτελεί και το τελικό αποτελέσμα είναι δυνατότητα μεταφοράς γραφικών είτε με το e-mail, είτε μέσω modem -to- modem χωρίς να χρειάζεται να παρέμβει ο αποδέκτης! Είναι δε τόσο απλό στην χρήση όσο και η χρήση ενός απλού fax.



NEWS

Η ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΤΗΣ SONY

Στις επόμενες εβδομάδες αναμένεται να κάνει την εμφάνιση του το νέο CD-ROM της Sony. Με design παρόμοιο με αυτό του Discman το νέο μοντέλο είναι ελαφρύτερο, χρειάζεται δύο μικρές μπαταρίες για να δουλέψει και έρχεται σε τέσσερα σχέδια.

Τα PRD100 και PRD105SC συνδέονται με τον φορητό σας υπολογιστή μέσω μίας παράλληλης θύρας. Το τελευταίο μοντέλο περιέχει ακόμη και μία κάρτα ήχου!



Το PRD150 συνδέεται μέσω μίας στάνταρ PCMCIA κάρτας ήχου με τον ίδιο τρόπο που συνδέεται και το PRD155SB με το Soundbox της Sony το οποίο με τη σειρά του περιέχει μία κάρτα ήχου και ένα ηχείο για ένα ολοκληρωμένο σύνολο. Το διπλής ταχύτητας CD-ROM προσφέρει ταχύτητες που ξεπερνάνε τα 300 KBps. Προσφέρει ακόμη θέση για ακουστικά, δέκα διαφορετικά modes, καθώς και προγραμματισμό 22 τραγουδιών. Η διάρκεια ζωής των μπαταριών είναι μιάμιση ώρα, αν όμως υπάρχει σύνδεση με τον υπολογιστή η ζωή τους παρατείνεται για ακόμη τέσσερις ώρες. Φυσικά εκτός από τα ακουστικά το κάθε μοντέλο περιέχει και το καλώδιο σύνδεσης με το PC καθώς και το απαραίτητο software για την σωστή λειτουργία του.

Μια Νεα Λυση

Μήπως ψάχνετε για μία εναλλακτική λύση στην αναζήτηση ενος καινούργιου mouse; Αν ναι, τότε η Logitech και το νέο της trackball με την επωνυμία TrackMan Vista μπορεί να είναι η απάντηση στο πρόβλημά σας.

Φυσικά η εταιρεία δεν έχει την αποκλειστικότητα στον χώρο αφού ήδη η Golden Image παρουσίασε την δική της εκδοχή (Crystal Trackball controller). Εχει τη δυνατότητα μέσω ενός διακόπτη, να υποστηρίζει δυο mode.

Το καλύτερο από όλα όμως είναι η φωτεινή ένδειξή του κάθε φορά που ακουμπάτε την μπίλια ή κάθε φορά που πατάτε κάποιο πλήκτρο.



Υπάρχει και αυτό...

Αφού το CD-ROM είναι το μεγάλο θέμα της εποχής μας είναι φυσικό όλο και περισσότερα προϊόντα να κάνουν την εμφάνισή τους στην αγορά.



Το επόμενο προϊόν προέρχεται από την Chinon America με τον κωδικό CDS-545.

Προσφέρει ταχύτητες που θα φτάνουν τα 630 KBps και ο χρόνος ανεύρεσης στοιχείων θα φτάσει στα 230-ms.

Τα καλά νέα είναι ότι μπορεί να λειτουργήσει και ως αυτόνομο audio CD ενώ η τιμή του είναι σχετικά προσιτή.

Από τα διπλής ταχύτητας CD-ROM στα εξαπλής και να δούμε τι άλλο πρόκειται να εμφανιστεί.

CD LAND

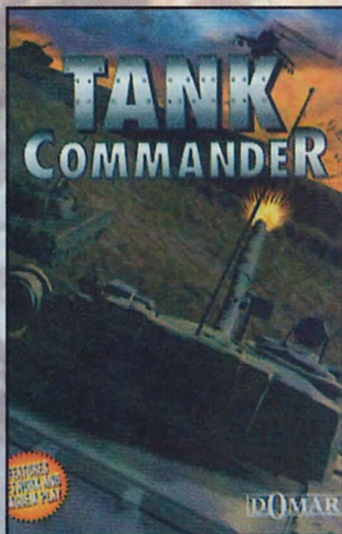


ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΕ CD
ΑΠΟ TAPE - HARD DISK - ΔΙΣΚΕΤΕΣ - DAT

ΤΙΤΛΟΙ CD ROM

ENCAPTA '95
THE 7TH QUEST
CREATURE SHOCK
WAR PLANES
REBEL ASSAULT
STAR TREK THE NEXT GENERATION
CINEMANIA '95
WING COMMANDER III
WRATH OF THE GODS
UNDER THE KILLING MOON
DRACULA UNLEASHED
MYST
X-WING COLLECTOR'S EDITION
THEME PARK
LEGEND OF KYRANDIA III
KINGS QUEST VI
DARK FORCES
TERROR FROM THE DEEP
CYBERIA

ΚΑΙ 250 ΑΚΟΜΑ ΤΙΤΛΟΙ

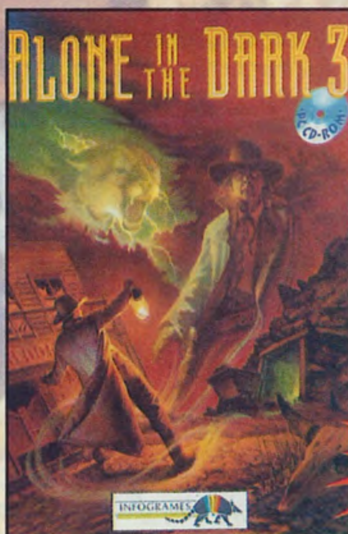


CD-DRIVE

TOSHIBA5302	4xSPEED	65000
SCSI 3601	4,4xSPEED	89000
SCSI 3501	4,5xSPEED	95000
SCSI 6xSPEED		CALL

ΔΙΣΚΟΙ CD-R

PHILIPS	1990
KODAK	2000
NO-NAME	1850



3DO CD
NEO GEO CD
ΤΙΜΕΣ
ΕΚΠΛΗΞΗ

ΥΠΕΡ ΠΡΟΣΦΟΡΑ
Η/Υ
486 Dx4-100
4MB RAM, 1FD 3,5"
SVGA COLOUR MONITOR
215.000

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

Ρ.ΦΕΡΡΑΙΟΥ 32 - ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ: 9308924 - 4532098 - 2846349

ΠΩΛΗΣΗ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΕΩΣ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΟΥ STOCK



MICRO MACHINES 2

PC/CD-ROM

Το πασίγνωστο παιχνίδι των Code-Masters μετά την επιτυχία στις κονσόλες και στην Amiga έρχεται τώρα στο PC. Ενα χρόνο μετά την επίσημη εμφάνισή του η εταιρεία έχει σχεδόν ολοκληρώσει την έκδοση για PC. Από πλευράς στησίματος μοιάζει με τον προκάτοχό του (φυσικά) δίνοντας σας τον έλεγχο μικροσκοπικών αυτοκινήτων που αγωνίζονται σε διάφορα μέρη, από το τραπέζι μιας κουζίνας μέχρι και σε





ένα δάσος. Είναι σαφώς βελτιωμένο στον τομέα των γραφικών και χρησιμοποιεί την πετυχημένη συνταγή του πρώτου μέρους ώστε να είναι εθιστικό. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι να αγωνιστείτε, είτε ενάντια στο ρολόι, είτε ενάντια στον υπολογιστή ή ακόμα και ενάντια σε ανθρώπινους παίκτες καθώς υποστηρίζει μέχρι και τέσσερις οδηγούς ταυτόχρονα. Οι πίστες είναι μεγάλες σε αριθμό (50 στο σύνολο!) και ποικίλουν σε θέμα και πρωτοτυπία.

Ετσι μπορείτε να βρεθείτε να αγωνίζεστε μέσα στην μπανιέρα ή ακόμα και πάνω σε μία πίτσα. Φυσικά ανάλογα με τον χώρο όπου αγωνίζεστε ελέγχετε και τα κατάλληλα οχήματα (αέρος, ξηράς, θαλάσσης).

Η PC version δεν είναι μια απλή αντιγραφή κώδικα από τις κονσόλες αφού ξανασχεδιάστηκε και εμπλουτίστηκε τόσο ο γραφικός τομέας όσο και ο ηχητικός ώστε να εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες του PC στο έπακρο. Αναμείνατε για μία εκτενή παρουσίαση σε ένα από τα επόμενα τεύχη.



GREAT NAVAL BATTLES FURYOF THE PACIFIC VOL III

PC/CD-ROM





Πρόκειται φυσικά για τη συνέχεια του διάσημου GNB2 η οποία πλέον καλύπτει όλη την περίοδο πολέμου στον Ειρηνικό από το 1941 έως το 1945. Στο παιχνίδι περιλαμβάνονται τα πιο σημαντικά πλοία και αεροσκάφη είτε από την πλευρά των Αμερικανών είτε από την πλευρά των Γιαπωνέζων. Ελέγχετε τη θέση τους μέσα από αυτά ή μέσω μιας άποψης που δίνει ο χάρτης της περιοχής. Οι διάφορες καιρικές συνθήκες παίζουν σημαντικό ρόλο στην συμπεριφορά των πλοίων σας επηρεάζοντας την έκβαση της μάχης.

Ετσι όχι μόνο αυξάνεται η γραφική ομορφιά του παιχνιδιού αλλά δίνεται και μια αίσθηση ρεαλισμού. Μέσα από τα μενού του μπορείτε να αλλάξετε διάφορες παραμέτρους όπως την ευστοχία των όπλων σας και τον χρόνο που καταναλώνουν μέχρι να ξαναγεμίσουν. Με τις κατάλληλες ρυθμίσεις μπορείτε να δώσετε ένα πλεονέκτημα



στην αντίπαλη πλευρά ή στον εαυτό σας αυξομειώνοντας συγχρόνως και το επίπεδο δυσκολίας.

Κάντε κάποιες "αλλαγές" και ίσως να ξαναγράψετε την ιστορία!

Με ένα σωστά δομημένο και εύχρηστο interface μπορεί ο παίκτης να έχει πρόσβαση σε όποιο από τα μενού και τις πολλές επιλογές θέλει. Προς όφελος της αντοχής του παιχνιδιού επίσης υπάρχει μια ρουτίνα δημιουργίας τυχαίων μαχών. Αυτό προσθέτει στο βάθος του παιχνιδιού και κρατάει το ενδιαφέρον του παίκτη για ακόμη περισσότερο χρόνο αφού μπορεί κάποια στιγμή να μάχεται σε ένα περιβάλλον στο οποίο δεν είχε βρεθεί ποτέ κατά τη διάρκεια του campaign. Οσον αφορά τον τεχνικό τομέα, έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή και λεπτομέρεια στα 3D γραφικά αλλά και στα effects που συνοδεύουν τις εκρήξεις και τους πυροβολισμούς.



SUPER LEAGUE MANAGER A500/A600/A1200

Ως ένας από τους οπαδούς της ομάδας του Kilmarnock, που βρίσκεστε όμως μακριά από τον τόπο διεξαγωγής των αγώνων, πρέπει να ενημερώνεστε και να αναλύετε τις πληροφορίες που έχετε... Ενα τυπικό Σαββατοκύριακο περιλαμβάνει την παρακολούθηση από το ράδιο της συνολικής αγωνιστικής κίνησης τόσο κατά τη διάρκεια των αγώνων όσο και μετά τη λήξη τους. Θα πρέπει να αγοράσετε τις εφημερίδες της επόμενης μέρας των αγώνων για να ενημερωθείτε για το τι ακριβώς συνέβη. Το παιχνίδι δείχνει πιο ρεαλιστικό από όσο τα Tactical Manager 2, Premier Manager 3. Βασικό στοιχείο στην σωστή εξέλιξη του παιχνιδιού είναι η τακτική που θα ακολουθήσετε. Θα πρέπει να ασχοληθείτε με τους ίδιους τους ποδοσφαιριστές και ειδικά για αυτούς που αντιμετωπίζουν προβλήματα να δημιουργήσετε προπονητικά προγράμματα για να τους βοηθήσετε. Εάν δεν ακολουθήσετε σωστή τακτική στην προπόνηση τότε τα αποτελέσματα δεν είναι καθόλου σίγουρα... Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δώσετε στον μηχανισμό που εξομοιώνει τις οδηγίες του προπονητή αφού και η παραμικρή λεπτομέρεια στο στήσιμο της ομάδας είναι σημαντική.



Επίσης η κυριακάτικη εφημερίδα θα σας είναι εξαιρετικά χρήσιμη. Θα σας κρατήσει ενήμερους για ότι συνέβη στην κατηγορία σας, για το πόσο καλά έπαιξαν οι δικοί σας παίκτες και πόσο οι αντίπαλοι. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να "σώνετε" κάποια καλή εμφάνιση ενός παίκτη και να την χρησιμοποιήσετε αργότερα. Αυτό βέβαια αν γίνει σε μεγάλη έκταση θα κάνει το παιχνίδι χωρίς νόημα αφού ουσιαστικά θα παίζει ο υπολογιστής μόνος του!

ATR A500/A600/A1200



Θα ήταν αδύνατο να ξεκινήσουμε την αναφορά μας στο παιχνίδι χωρίς να το συγκρίνουμε με το Micro Machines. Το περιβάλλον και ο σκοπός του είναι σχεδόν ταυτόσημα με το MM. Τα μικρά οχήματα τρέχουν πάνω σε τραπέζια μπιλιάρδου αλλά και πάνω σε γραφεία...

Η προσπάθεια σας είναι να στείλετε τον αντίπαλό σας όσο πιο κοντά γίνεται προς το κάτω μέρος της οθόνης για να κερδίσετε φυσικά και τους ανάλογους πόντους. Είναι η δεύτερη προσπάθεια που κάνει η Team 17 μετά το Overdrive για να παρουσιάσει κάτι διαφορετικό στα παιχνίδια αυτού του είδους. Δυστυχώς αυτή η προσπάθεια είναι ακόμη πιο αποτυχημένη από την προηγούμενη.

Εάν παίξετε εναντίον του υπολογιστή επιλέξτε κάποιο από τα τρία επίπεδα (Forest, Sports, Canyon) γιατί το τέταρτο επίπεδο "Space" μπορείτε να το παίξετε μόνο στην περίπτωση που έχετε ολοκληρώσει τα υπόλοιπα. Σκοπός σας είναι να τελειώνετε την κούρσα μέσα στην πρώτη τριάδα για να μπορείτε να προχωρήσετε στην επόμενη πίστα.

Βέβαια πολλές φορές θα αναρωτηθείτε γιατί τα αντίπαλα αυτοκίνητα δεν χρειάζονται ανεφοδιασμό ή γιατί όταν σας προσπερνάνε δεν τα ξαναβλέπετε παρά μονάχα στην επόμενη πίστα... Η πιο διασκεδαστική πίστα είναι η Sports. Η Forest είναι η χειρότερη και η πιο εκνευριστική ενώ η Canyon είναι πολύ "φτωχή" σε σχέση με την Space. Πολύ καλά γραφικά και ήχος πολύ πάνω από το μέτριο συνοδεύουν αυτό το παιχνίδι που δεν θα κρατήσει αυξημένο το ενδιαφέρον των παικτών για πάρα πολύ.





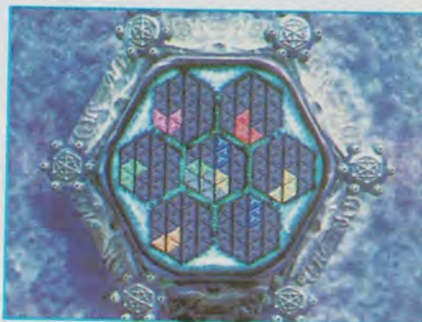
THE DAEDALUS ENCOUNTERS PC MAC/CD-ROM

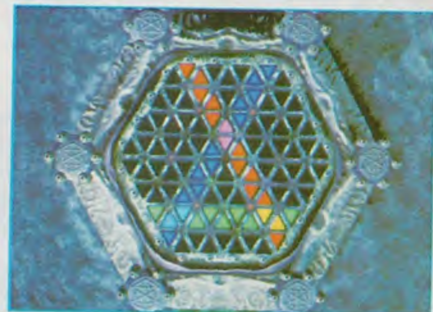
Στα εργαστήρια της Virgin ένα καινούργιο παιχνίδι ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει που θα προσφέρει κάτι διαφορετικό. Αν παίξατε ή τουλάχιστον είδατε ποτέ το Critical Path σίγουρα θα έχετε μία ιδέα για το TDE αφού πρόκειται για δημιούργημα της ίδιας εταιρείας, της Mechadeus. Ακολουθώντας την επιτυχημένη συνταγή του Critical Path, περισσότερο δηλαδή ένα interactive film παρά ένα απλό παιχνίδι, το TDE προχωράει ένα ακόμα βήμα προσφέροντας ενδιαφέρον με τα προκλητικά παζλ που περιέχει. Για να καταλάβετε καλύτερα πρόκειται για ένα puzzle game που εκμεταλλεύεται τη μεγάλη χωρητικότητα του CD για να προσφέρει ένα κινηματογραφικό θέαμα.

Οπως επιβάλει η νεοσύστατη αυτή κατηγορία παιχνιδιών, η πορεία που ακολούθησε για να δημιουργηθεί θυμίζει περισσότερο ταινία και λιγότερο computer game. Το σενάριο γράφτηκε από ειδικούς σεναριογράφους ενώ το γύρισμα και η επιλογή των ηθοποιών έγινε μέσα από την κινηματογραφική βιομηχανία.



Η υπόθεση εξελίσσεται στον 22ο αιώνα, με εσάς να βρίσκεστε μεταξύ των πυρών δύο αντιμαχόμενων παρατάξεων. Δυστυχώς το σώμα σας καταστρέφεται ολοσχερώς με αποτέλεσμα να διασώζεται μόνο ο εγκέφαλός σας ο οποίος τοποθετείται μέσα σε μία συσκευή και σας διατηρεί στη ζωή. Σε αυτό το σημείο ξεκινάει και η αποστολή σας. Σκοπός σας είναι, μέσω της συσκευής όπου βρίσκεστε, να σταματήσετε το εξωγήινο σκάφος στο οποίο είσαστε αιχμάλωτος από την πορεία του προς τον ήλιο. Λύστε όλα τα παζλ, βρείτε τον υπολογιστή πλοήγησης ώστε να αποφύγετε τη σύγκρουση.





Το παιχνίδι ή μάλλον η interactive αυτή εμπειρία είναι γεμάτη από πρωτότυπα παζλ που θα δυσκολέψουν ακόμα και το πιο πεπειραμένο παίκτη του είδους. Οπως όλα τα καλά παιχνίδια αρχίζει σαν μία φαινομενικά εύκολη πρόκληση η οποία δυσκολεύει σταδιακά αλλάζοντας και την σεναριακή πλοκή. Και μόνο το γεγονός ότι δεν ξέρετε τι σας περιμένει στο επόμενο παζλ, είναι ικανό να σας κολλήσει στο monitor για πολλές ώρες. Παρόλο που σύμφωνα με την εταιρεία το TDE απευθύνεται σε παίκτες από 14 χρόνων και πάνω, μάλλον χαρακτηρίζεται σαν παιχνίδι για ενήλικους. Εάν βέβαια δεν είναι του τύπου σας τα παιχνίδια του είδους μπορείτε κάλλιστα να απολαύσετε τα interactives μεταξύ των παζλ. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει στα τέλη Μαίου περίπου για PC και συγκεκριμένα για το περιβάλλον των Windows.

KING PIN A500/A600/A1200

Πρόκειται για ένα παιχνίδι που θα απασχολήσει αυτούς που βαριούνται να φτάσουν μέχρι την κοντινότερη αίθουσα για να παίξουν... Το παιχνίδι έρχεται ως συνέχεια του πολύ επιτυχημένου μπιλιάρδου που κυκλοφόρησε η εταιρεία, με λιγότερες όμως επιλογές από αυτό. Ξέχωρα πάντως από την ποικιλία των παιχνιδιών που μπορείτε να "στήσετε" υπάρχει και η σπέσιαλ επιλογή (Arcade Spares Challenge) όπου ο υπολογιστής στήνει τις μπίλιες και εσείς έχετε μόνο μία ευκαιρία για να τις ρίξετε, ενώ υπάρχει φυσικά και practice mode... Η κίνηση των κορίνων είναι ομαλή ενώ η ταχύτητα της μπάλας είναι ελεγχόμενη από εσάς.



Ο υπολογιστής είναι αρκετά ισχυρός αντίπαλος, όμως όσο περισσότεροι φίλοι σας παίζουν μαζί σας τόσο μεγαλύτερη θα είναι η διασκέδαση. Ενα ακόμη αρνητικό σημείο είναι ότι ακόμη και αν δεν θέλετε



(που σίγουρα δεν θα θέλετε) να ακούτε τη μουσική θα πρέπει σε κάθε παιχνίδι ξεχωριστά να επιλέγετε το σταμάτημά της. Τα γραφικά είναι καλά όπως άλλωστε και ο ήχος. Είναι όμως ένα παιχνίδι που δεν θα σας απασχολήσει και πάρα πολύ.

INTERVIEW

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ

ΕΠΙΚΕΦΑΛΗ ΤΗΣ ADVENTURE SOFT

MIKE WOODRUFFE

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

Ευχάριστη έκπληξη δημιουργεί το γεγονός της ολοκλήρωσης του δεύτερου μέρους του Simon την στιγμή που το πρώτο μέρος έχει μόλις κυκλοφορήσει! Το Simon 1 κυκλοφόρησε για PC και CD 32 ενώ στην καινούργια του έκδοση θα δούμε ένα ολοκαίνουργιο engine. Για να το θέσουμε πιο απλά, τα γραφικά αλλά και η πλοκή του παιχνιδιού είναι αυτά που χρειάζονται τον περισσότερο χρόνο για να ετοιμαστούν και έτσι δημιουργήθηκε πρώτα το engine το οποίο φυσικά είναι και αυτό υψηλού επιπέδου.



Πάντως την ίδια περίπου δουλειά είχαν δημιουργήσει ο Mike με τον Keith Wadhams όταν εργαζόντουσαν για τους τίτλους της Horrosft. Οσοι έχετε ήδη παίξει το Simon the Sorcerer (την audio version) θα πρέπει να περιμένετε από την νέα έκδοση καλύτερο animation και περισσότερα interactives με ανθρώπους και παζλ.

Αυτή τη φορά το παιχνίδι δημιουργήθηκε βασικά για CD, γεγονός που δημιουργεί φυσικά και τις ανάλογες προσδοκίες για κάτι σημαντικό και ποιοτικό. Φυσικά θα υπάρξει και κάποια έκδοση σε δισκέτες χωρίς όμως να φτάνει σε καμμία περίπτωση το επίπεδο της CD έκδοσης. Στα θετικά στοιχεία περνάνε η σχετικά εύκολη προσαρμογή του παίκτη στο πνεύμα του παιχνιδιού αλλά και το έξυπνο χιούμορ που χρησιμοποιεί. Οι βελτιώσεις σε αυτή την νέα έκδοση είναι πολλές και έτσι όλοι περιμένουν με ανυπομονησία την επίσημη κυκλοφορία της.

ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Η βασική ιδέα είναι ότι ο Sordid που ο Simon είχε σκοτώσει στο τέλος του πρώτου παιχνιδιού, επιστρέφει δριμύτερος... Ενας νεαρός αγρότης, ο Runt, ασχολείται με την μαγεία και έχει στην κατοχή του το βιβλίο με τα μαγικά του Sordid αλλά ο πατέρας του τον "συλλαμβάνει" να το διαβάζει.

Το παίρνει και το καίει αλλά για κακή του τύχη οι στάχτες πέφτουν πάνω σε κάποιο σημείο όπου ο









Sordid είχε αφήσει τις μαγικές του ιδιότητες με αποτέλεσμα ο ίδιος να αναστηθεί! Κάνει βοηθό του τον μικρό αγρότη και φέρνει τον Simon πίσω στο μαγεμένο βασίλειο για να τον εκδικηθεί. Στέλνει λοιπόν μία μαγική ντουλάπα στο υπνοδωμάτιο του ήρωά μας και μόλις αυτός κοιτάξει μέσα μεταφέρεται αυτόματα στο μαγαζί με μαγικά χαλιά της Calypso. Αυτή του υπόσχεται ότι θα προσπαθήσει να τον βοηθήσει εάν βρει την ουσία (Mucozade) που θα διορθώσει την ντουλάπα και θα τον ξαναστείλει πίσω από εκεί που ήρθε. Αυτή η ουσία υπάρχει μόνο μέσα στο κάστρο του θησαυρού και εκεί εξελίσσεται και το μεγαλύτερο μέρος της δράσης.



Οι περιπέτειες του Simon περνάνε από πολλά στάδια. Θα επιβιβαστεί ακόμα και σε ένα πειρατικό πλοίο προκειμένου να εκπληρώσει το σκοπό του. Υστερα όμως από ένα ναυάγιο ο Simon θα βρεθεί σε ένα ερημονήσι παρέα με ένα τζίνι. Υπάρχουν πολλές καλές ιδέες και παζλ στο παιχνίδι. Δεν είναι τόσο η έντονη δράση όσο τα μαγικά που είναι σαφώς περισσότερα από το πρώτο παιχνίδι. Ο Mike είναι πολύ ευχαριστημένος με την δεύτερη έκδοση η οποία προσφέρει αρκετά πράγματα και κυρίως έχει βελτιώσει τα όποια λάθη της πρώτης. Τα τεχνικά στοιχεία είναι εντυπωσιακά αν αναλογιστεί κανείς τα περισσότερα από 100 backgrounds, τα περισσότερα από 50000 διαφορετικά animation clips, τους περισσότερους από 5000 digitized διαλόγους, τους περισσότερους από 100 ομιλούντες χαρακτήρες, τα εκατοντάδες digitized ηχητικά εφφέ και τα άλλα τόσα παζλ!!!

Χρειάστηκαν 7 άτομα και 18 μήνες για να δημιουργηθούν τα γραφικά. Αυτό από μόνο του οδηγεί στο συμπέρασμα ότι το κύριο βάρος στην όλη προσπάθεια έπεσε εκεί. Η εισαγωγή σχεδιάστηκε πρώτα στο χέρι και μετά χρωματίστηκε και μεταφέρθηκε στον υπολογιστή. Στη συνέχεια σχεδιάστηκε με ιδιαίτερη προσοχή το animation. Εδώ απαιτήθηκε μία ποικιλία από εκατοντάδες διαφορετικά frames στην προσπάθεια να παρουσιαστεί ένα ρεαλιστικό αποτέλεσμα. Η εμπειρία και οι γνώσεις του Mike εγγυούνται ότι το αποτέλεσμα που θα παρακολουθήσουμε θα είναι υψηλού επιπέδου.

Πολύ σημαντικά είναι επίσης το σενάριο και οι χα-





ρακτήρες, που φυσικά περιέχουν όλα εκείνα τα στοιχεία αλλά και τα πρόσωπα που ξεχώριζαν και στην πρώτη έκδοση. Ο Swamping έχει ανοίξει εστιατόριο, η Calypso έχει μαγαζί με μαγικά χαλιά, οι Max και Gerald έχουν γίνει baby sitters του βασιλιά, ο Woodworm φτιάχνει ξύλινα γλυπτά... Φυσικά υπάρχουν και πολλοί νέοι ήρωες που θα αυξήσουν τη διασκέδαση.

Η καινούργια μπάρα εντολών δίνει στο παιχνίδι μία πιο προσεγμένη αίσθηση. Περιλαμβάνει τις κλασικές ενέργειες (push/pull, look at, open, close, pick up, talk, wear, use, give) με μία διαφορά από την προηγούμενη έκδοση. Τα ρήματα στα οποία κάνατε click για να εκτελέσει ο ήρωάς σας κάποια ενέργεια έχουν αντικατασταθεί πλέον με εικονίδια τα οποία κάνουν την πορεία σας μέσα στον κόσμο του Simon ακόμη πιο εύκολη. Τα απαραίτητα αντικείμενα επίσης τώρα πλέον ξεχωρίζουν από τα backgrounds έτσι ώστε να μην χρειάζεται να ψάχνετε άσκοπα τις οθόνες για αυτό που χρειάζεστε. Μία από τις βελτιώσεις (υπάρχουν πολλές) είναι η ύπαρξη ενός χάρτη. Επιλέγοντας τον βλέπετε τα μέρη τα οποία έχει επισκεφθεί ο Simon και σχεδιάζετε τα ταξίδια σας αφού μπορείτε με ένα απλό click να μεταφερθείτε κατευθείαν σε κάποιο μέρος που δεν έχετε εξερευνήσει. Για τους μικρότερους παίκτες βέβαια υπάρχει και ένα "φίλτρο" το οποίο απομονώνει τις ακατάλληλες λέξεις...

Η πλοκή έχει τέτοιο βάθος που θα ήταν άσκοπο να επιχειρήσουμε οποιαδήποτε ανάλυση. Απλά αναφέρουμε ορισμένους από τους σταθμούς του ήρωά μας στην διάρκεια της πορείας του: Genies Cave, Sewers, Goblins Camp, Dark Woods Islands, Dark Tower, Pet Shop κτλ. Ας περάσουμε όμως στον Mike για να μας πει ο ίδιος για το παιχνίδι.

ΠΟΙΟ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΓΝΩΜΗ ΣΑΣ ΤΟ ΠΙΟ "ΔΥΝΑΤΟ" ΣΤΟΙΧΕΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ, ΤΟ INTERFACE, ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ Η ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ;

Και τα τρία! Ενα καλό adventure πρέπει να διαθέτει όλα αυτά τα χαρακτηριστικά για να θεωρηθεί επιτυχημένο. Η πλοκή πρέπει να είναι μεγάλη με εναλλαγές



και εκπλήξεις για να κρατηθεί το ενδιαφέρον του παίκτη σε υψηλό βαθμό. Δεν υπάρχει τίποτε χειρότερο από ένα "αδύναμο" σενάριο. Χαλάει οτιδήποτε άλλο καλό υπάρχει, και το ίδιο συμβαίνει και σε κάποια ταινία. Τα γραφικά τώρα πρέπει να είναι τόσο καλά έτσι ώστε ο παίκτης να μην βαρεθεί και να αγωνιά για να δει και τα υπόλοιπα. Το interface πρέπει να είναι αποτελεσματικό και εύκολο στην εκμάθηση. Ο παίκτης θα πρέπει να αφοσιώνεται στο παιχνίδι και να μην καταναλώνει τον χρόνο του στην ανάγνωση του manual.



ΠΟΣΟ ΧΡΟΝΟ ΣΑΣ ΠΗΡΕ Η ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ; ΗΤΑΝ ΕΥΧΑΡΙΣΤΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ, ΕΙΔΙΚΑ Η ΠΡΟΣΘΕΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΠΑΖΛ;

Ξεκινήσαμε από τον Αύγουστο του 1993, πριν ακόμη τελειώσουμε την πρώτη έκδο-

ση! Και τώρα ολοκληρώνουμε κάποιες λεπτομέρειες. Την ιστορία έγραψε ο γιός μου, Simon, που δουλεύει τώρα στην εταιρεία ως σχεδιαστής και προγραμματιστής παιχνιδιών. Του αρέσει να δημιουργεί κάποια ιστορία αλλά επειδή δουλεύει πολύ στις λεπτομέρειες η δουλειά του γίνεται πολύ επίπονη και χρονοβόρα.



ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ADVENTURES ΡΙΧΝΟΥΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΒΑΡΟΣ ΣΤΗΝ ΒΕΛΤΙΩΣΗ ΤΩΝ ΟΠΤΙΚΟΥ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΑΦΗΝΟΥΝ ΣΕ ΔΕΥΤΕΡΗ ΜΟΙΡΑ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ;

Προσωπικά πιστεύω ότι δεν δημιουργήθηκε ακόμη το παιχνίδι που θα κρατήσει το ενδιαφέρον του παίκτη ψηλά μόνο και μόνο από τα γραφικά του. Η αξιοπιστία του παιχνιδιού επιτυγχάνεται με τον συνδυασμό των καλών γραφικών αλλά και της δυνατότητας συμμετοχής του παίκτη στην εξέλιξη της υπόθεσης. Τα backgrounds και το καρτουνίστικο animation του Simon 2 είναι οπτικά κάτι νέο και σίγουρα πολύ ελκυστικό. Επίσης ο παίκτης θα πρέπει να νιώθει και σχετικά κοντά σε αυτό που βλέπει.

Η δική μας προσπάθεια ήταν να μεταφέρουμε τις εμπειρίες μας από αυτά που βλέπαμε στην τηλεόραση και τον κινηματογράφο στο μόνιτορ...

ΘΑ ΥΠΑΡΞΟΥΝ ΚΑΙ ΜΕΤΑΦΡΑΣΜΕΝΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ;

Φυσικά, στα Γερμανικά και στα Γαλλικά.

ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΚΑΙ ΤΗΝ ΤΡΙΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ SIMON ΚΑΙ ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η ΓΝΩΜΗ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ; ΘΑ ΔΟΥΜΕ ΓΙΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΕ 3DO;

Σχεδιάζουμε την τρίτη συνέχεια του Simon... Εξετάζουμε την περίπτωση του Playstation και υπάρχουν αρκετές πιθανότητες να προχωρήσει αυτή η υπόθεση.





Προς το παρόν δεν μας έχει απασχολήσει κάτι άλλο αλλά είναι πιθανό να αλλάξει κάτι στο μέλλον.

Αλλωστε τα adventures δεν χρειάζονται υποστήριξη ισχυρού μηχανήματος όπως άλλα είδη παιχνιδιών και για αυτό χρειάζεται προσοχή και μελέτη πριν αποφασιστεί η έκδοση για κάποιο τέτοιο μηχάνημα.





HOUSE	LUCASARTS
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro

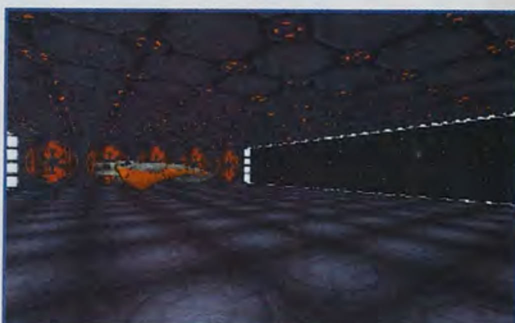
Του **ShadowCaster**

Τελικά μου φαίνεται ότι υπάρχει Θεός! Τόσο καιρό υπέμενα στωϊκά τις φανφάρες και τους διθυράμβους του κ. Σάμιου και των υπόλοιπων Doomόπληκτων περί του πόσο καλό είναι, πόσο έχει πουλήσει και πόσο έχει παιχτεί το Doom. Ακόμα και σε καταλόγους ξένων περιοδικών το είδα σαν το "Καλύτερο παιχνίδι που κυκλοφόρησε ποτέ στο PC"! Αν είναι ποτέ δυνατόν! Το PC είναι ένα μηχάνημα όπου επικρατούν αναμφίβολα τα "υγιή" είδη παιχνιδιών, τα adventures, τα R.P.G.'s και οι εξομοιωτές. Από τη στιγμή που υπάρχουν όλα αυτά είναι δυνατόν να ασχολείται κανείς με ένα απλό, αν όχι παιδαριώδες, action game; Εντάξει, μπορεί η τεχνική που χρησιμοποιήθηκε στο συγκεκριμένο παιχνίδι να ήταν πρωτοποριακή αλλά αυτό είναι όλο. Ασε πάλι την εταιρεία που το κυκλοφόρησε. ID Software; Ας σοβαρευτούμε επιτέλους. Τόσοι κολοσσοί υπάρχουν στο χώρο, πως ήταν δυνατό να επικρατήσει μια εταιρεία η οποία μέχρι πριν δύο χρόνια εξέδιδε shareware software; Δυστυχώς όμως η, αναμφισβήτητα τεράστια, επιτυχία του Doom έκανε πολλούς να ζηλέψουν και έτσι πολύ σύντομα οι Doom-κλώνοι κατέκλυσαν την αγορά. Ομως ο "κοιμώμενος γίγαντας" που ακούει στο όνομα LucasArts δεν είχε μιλήσει ακόμα. Είναι αλήθεια ότι μετά την κυκλοφορία του υπέροχου TIE Fighter είχαμε χάσει κάθε επαφή με την εταιρεία του φοβερού George Lucas και για αρκετό καιρό αναρωτιώμαστε τι εκπλήξεις μας επιφύλασσε. Ομως πριν από κάθε καταιγίδα υπάρχει μια περίοδος ηρεμίας. Και επιτέλους η καταιγίδα ξέσπασε, πιο απειλητική από ποτέ και ακούει στο όνομα Dark Forces.

Και τι εστί Dark Forces; Αχ φίλοι μου, μακάρι να έβρισκα λόγια να σας το περιγράψω. Τι να σας πω, το Dark Forces ξεπέρασε τις προσδοκίες όλων μας. Τι εννοώ; Θα σας εξηγήσω ευθύς αμέσως. Ολοι πιστεύαμε ότι το Dark Forces θα ήταν απλά ένα ακόμα Doomοειδές παιχνίδι. Φυσικά εγώ πίστευα ότι θα ήταν πολύ καλύτερο λόγω του θέματος και μόνο, αλλά κανείς δεν μας είχε προετοιμάσει για αυτό που έμελε να μας προσφέρει η LucasArts. Δεν είναι απλά καλύτερο από το Doom, είναι ολόκληρα έτη φωτός μακριά του! Είναι ακριβώς ότι έπρεπε να είναι το Doom ώστε να δικαιολογήσει τη φήμη και την επιτυχία του. Μη βιάζεστε όμως, θα τα δούμε όλα με τη σειρά τους και για ξεκίνημα έχουμε ...

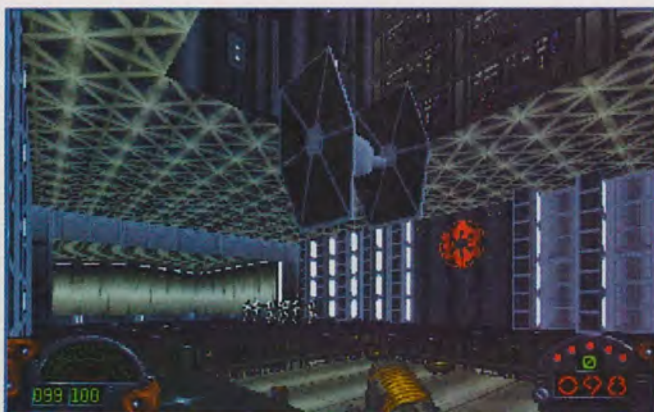


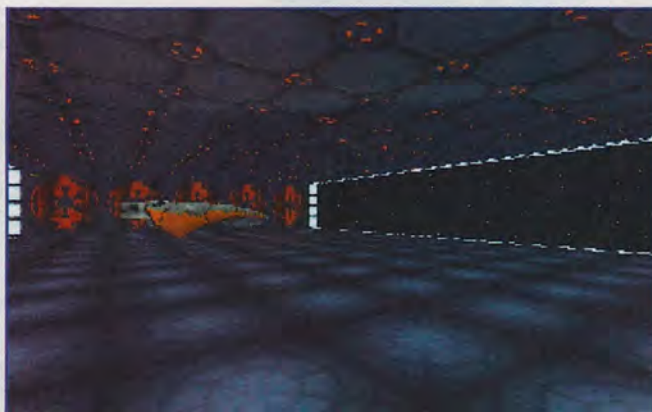




ΣΕΝΑΡΙΟ

Το όνομά σας είναι Kyle Katarn και είσαστε ένας απλός μισθοφόρος στην υπηρεσία των επαναστατών και αντίπαλοι της μισητής (όχι βέβαια, οι επαναστάτες είναι οι φλώροι της υπόθεσης) Αυτοκρατορίας. Ομως τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά. Κατ' αρχήν πριν λίγο καιρό ήσασταν στην υπηρεσία του Αυτοκράτορα, και κατά συνέπεια του υπέροχου Darth Vader, μέχρι που ανακαλύψατε ότι οι αυτοκρατορικοί ευθύνονται στην πραγματικότητα





για το "ατύχημα" στο οποίο σκοτώθηκαν οι δικοί σας. Η συνέχεια πιστεύω ότι είναι αυτονόητη. Στο ξεκίνημα του παιχνιδιού εισβάλετε σε μια αυτοκρατορική βάση απ' όπου πρέπει να κλέψετε τα σχέδια του τρομερού διαστημικού σταθμού που ακούει στο όνομα Death Star. Μόλις το κατορθώσετε οι επαναστάτες το καταστρέφουν αλλά η αντίδραση της αυτοκρατορίας είναι πολύ περίεργη. Δεν υπάρχουν αντίποινα ούτε οργανωμένο κυνήγι από πλευράς Αυτοκρατορίας για το μεγάλο πλήγμα που της καταφέρατε οπότε κάτι "βρωμάει". Και τι είναι αυτό; Η αυτού μεγαλειότητα ο Αρχων Darth Vader έχει έναν κρυμμένο άσο στο μανίκι του. Η ανακατασκευή του Death Star δεν ήταν παρά προπέτασμα καπνού ώστε να καλυφθεί το πραγματικό σχέδιο της αυτοκρατορίας, το νέο της όπλο καταστροφής. Οι φοβεροί Dark Troopers.

ρόκειται για πολεμικές μηχανές με τρομακτικές δυνατότητες και ικανότητες τις οποίες μεταφέρει και μπορεί να ρίξει σε οποιοδήποτε σημείο του γαλαξία το διαστημόπλοιο-φορέας Arc Hammer. Δυστυχώς όμως όλα αυτά είναι παντελώς άγνωστα στους επαναστάτες και μόνο με τη βοήθεια ενός πληροφοριοδότη (ο βρωμο-προδότης!) μέσα από την ίδια την Αυτοκρατορία αρχίζετε να μαθαίνετε τα πρώτα στοιχεία. Ομως η κατάσταση δεν είναι τόσο απλή. Τα στοιχεία είναι ελάχιστα και κάποιος πρέπει να πάει σε αυτοκρατορικές βάσεις για να μάθει τις λεπτομέρειες. Και ποιος άλλος θα μπορούσε να είναι αυτός; Εσείς φυσικά! Συλλέγετε πληροφορίες για τα υλικά κατασκευής, κλέβετε τα σχέδια αλλά και αντιμετωπίζετε τους ανηλεείς Dark Troopers. Και να 'ταν μόνο αυτό! Εκτός από τους υπέροχους Stormtroopers και τα υπόλοιπα στρατεύματα της αυτοκρατορίας θα έρθετε αντιμέτωποι με πολλά από τα πλάσματα που κατοικούν στο γαλαξία, ακόμη και με τον φοβερό κυνηγό επικηρυγμένων που είχε συλλάβει τον Han Solo, τον περιβόητο Boba Fett. Τι λέτε, όλα όμορφα δεν είναι μέχρι εδώ; Αυτό είναι σενάριο.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Σβήστε από το σκληρό σας δίσκο ότι Doomοειδές έχετε και εγκαταστήστε το Dark Forces. Αυτό αρκεί για τα επόμενα δέκα χρόνια!

Τι πιο κλασικό θέμα, και πιο ανεξάντλητο, από τον επικότατο Πόλεμο των Αστρων; Οτι καλύτερο θα μπορούσα να ελπίζω, ότι πιο "πορωτικό"! Φυσικά θα προτιμούσα να είμαι Stormtrooper και να σκοτώνω "φλώρους" επαναστάτες αλλά δεν μπορώ να τα έχω όλα δικά μου. Τέλος πάντων, από την αρχή κιόλας βλέπουμε ότι το Dark Forces υπερέχει σαφώς του Doom, ακόμα και στον τομέα του σεναρίου όπου ποτέ μέχρι σήμερα τα action games δεν είχαν ιδιαίτερα καλές "επιδόσεις". Πάμε παρακάτω σε τεχνικά πλέον θέματα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Πίσω Doom και σ' έφαγα! Κάτι τέτοιο θα πρέπει να αναφώνησε ο George Lucas μόλις είδε ολοκληρωμένα τα γραφικά του Dark Forces. Δε νομίζω ότι τα παγανιστικά σύμβολα στους τοίχους, οι επιβλητικοί πύργοι και οι σκοτεινοί διάδρομοι αλλά και τα εφιαλτικά backgrounds του Doom έχουν καμμία ελπίδα μπροστά στις εκπληκτικές διαστημικές βάσεις και τα φανταστικά διαστημόπλοια του Dark Forces. Καμμία απολύτως σύγκριση! Υπάρχουν σκοτεινοί διάδρομοι, αεραγωγοί αλλά και κολοσσιαίες αίθουσες ενώ αυτό που πραγματικά με εντυπωσίασε ήταν τα τερατώδη shafts που υπάρχουν σε πολλά επίπεδα.

Σε πολλά σημεία του παιχνιδιού είχα μια αίσθηση deja-vu, ότι ολόκληρη η σκηνή που έβλεπα μπροστά ήταν κομμάτι κάποια από τις τρεις αθάνατες ταινίες της σειράς Star Wars! Με δύο λόγια τα backgrounds του Dark Forces είναι ότι καλύτερο έχω δει σε παιχνίδι του είδους, τόσο από άποψη λεπτομέρειας όσο και από άποψη χρωμάτων. Αψογα! Αλλά οι ομορφιές δεν σταματούν εδώ, πως θα μπορούσαν άλλωστε; Τα sprites των αντιπάλων σας είναι πραγματικά υπέροχα σχεδιασμένα, με άφθονη λεπτομέρεια, έξοχη κίνηση αλλά και πολλά χρώματα. Φυσικά όταν κάποιος αντίπαλος σας πλησιάσει πολύ τότε φαίνεται λίγο ψηφιοποιημένος αλ-





λά δε σας συνιστώ να τον αφήσετε να πλησιάσει και τόσο πολύ, είμαι σίγουρος ότι θα βλάψει σοβαρά την υγεία σας! Ασε καλύτερα τους τρομερούς Kel Dragons στο διαστημόπλοιο του γλοιώδους Jabba Di'Hutt ... Θέλετε να μάθετε για την κίνηση του Dark Forces; Βεβαίως και θέλετε διότι είναι από τα πιο σημαντικά σημεία σε ένα παιχνίδι αυτού του είδους.

Κανένα απολύτως παράπονο, το αντίθετο μάλιστα! Η κίνηση είναι πολύ γρήγορη και εκνευριστικά ρεαλιστική, ιδίως σε ένα επίπεδο όπου υπάρχει πάγος και αν σταματήσετε να κινείστε τότε γλιστράτε προς μια κατεύθυνση. Για σκεφτείτε να συμβαίνει αυτό την ώρα που προσπαθείτε να σταθείτε στο χείλος ενός γκρεμού ώστε να καταφέρετε να πηδήξετε στην απέναντι μεριά ... Αυτό όμως που είναι πραγματικά υπέροχο είναι ο τρόπος με τον οποίο κινούνται τα όπλα σας όταν περπατάτε.



Και μια και μιλήσαμε για όπλα ας δούμε τι έχετε στη διάθεσή σας. Εκτός από τις "έμφυτες" γροθιές σας παίρνετε εννέα (!) ακόμη όπλα, το ένα πιο δυνατό από το άλλο αλλά και πιο σπάταλο στο περιορισμένο απόθεμα πυρομαχικών σας. Αυτά τα ολίγα όσον αφορά τα γραφικά του παιχνιδιού, πάμε και στον ήχο ο οποίος πρέπει να ομολογήσω ότι δεν υστερεί καθόλου. Και πάλι έχουμε σαφέστατη υπεροχή του Dark Forces έναντι του Doom. Οι μουσικές του παιχνιδιού είναι παρμένες απ' ευθείας από τις τρεις ταινίες και είναι πολύ υψηλής ποιότητας. Ο ήχος των όπλων είναι εκπληκτικός και γενικά τα ηχητικά εφφέ είναι φανταστικά με αποκορύφωμα τις εντολές των αυτοκρατορικών στρατιωτών και τις κραυγές των τεράτων. Και στον τεχνικό τομέα λοιπόν το Dark Forces περνά με άριστα.

ΓΕΝΙΚΑ

Αυτό είναι. Η LucasArts μίλησε και η φωνή της είναι κάτι παραπάνω από βροντερή! Το Dark Forces είναι αυτό που σίγουρα θα εκθρονίσει, όπως και πρέπει άλλωστε, το υπερεκτιμημένο Doom από τα charts. Ενα Doom-clone το οποίο είναι κατά πολύ καλύτερο όχι μόνο από το ίδιο το Doom αλλά και από οτιδήποτε παρόμοιο έχει κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα! Ενα εκπληκτικό παιχνίδι το οποίο έχει φανταστικό θέμα, άψογη τεχνική και διαβολεμένη εθιστικότητα. Ενας τίτλος με πολλές φιλοδοξίες αλλά και με την ικανότητα να τις εκπληρώσει στο ακέραιο προσφέροντας φοβερή ποιότητα και ποικιλία. Μια ακόμη τεράστια επιτυχία της LucasArts η οποία πήρε μια δοκιμασμένη και επιτυχημένη συνταγή και την έφτασε σε απίστευτα επίπεδα ξεπερνώντας κάθε προσδοκία μας.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός είναι εξίσου σημαντικό θέμα σε ένα τέτοιο παιχνίδι. Κανένα απολύτως παράπονο. Η ανταπόκριση είναι πολύ γρήγορη αν και όχι τόσο ακριβής, ακριβώς ότι είχαμε και στο Doom δηλαδή.

Φυσικά υπάρχουν και κάποια επιπλέον πράγματα. Μπορείτε να κοιτάξετε προς τα επάνω ή προς τα κάτω, και κατά συνέπεια να πυροβολήσετε προς αυτές τις κατευθύνσεις, αλλά εκτός από το απλό και το γρήγορο mode που υπήρχε και στο Doom εδώ έχουμε και mode αργής ταχύτητας, δηλαδή να περπατάτε σχεδόν σημειωτόν, κάτι που είναι πολύ χρήσιμο σε ορισμένα σημεία του παιχνιδιού. Και πάμε στο gameplay που έπασχε αισθητά, κατά τη γνώμη μου φυσικά, σε όλα τα παιχνίδια του είδους μέχρι τώρα. Ομως στην περίπτωση του













Dark Forces δε συμβαίνει κάτι τέτοιο.

Υπάρχουν 14 αποστολές οι οποίες είναι μεγάλες σε μέγεθος και πολύπλοκες σε στήσιμο αλλά η μεγάλη ομορφιά είναι αλλού. Υπάρχει ένας κεντρικός σεναριακός πυρήνας, όπως σας περιέγραψα παραπάνω, αλλά η κάθε αποστολή έχει το δικό της σενάριο και συνεισφέρει στην εξέλιξη αυτού του πυρήνα.

Αυτό όμως που εξυψώνει κατά πολύ το gameplay του παιχνιδιού είναι κάποια interactives τα οποία υπάρχουν ανάμεσα σε ορισμένα επίπεδα (δεν είναι αρκετά αλλά από το τίποτα καλύτερα είναι) και κυρίως οι τεράστιες διαφορές που παρουσιάζουν τα επίπεδα μεταξύ τους.



Καμμία αποστολή δεν είναι όμοια με την προηγούμενη, τόσο σεναριακά όσο και γραφικά. Υπάρχουν πολλοί και διαφορετικοί αντίπαλοι, αρκετά διαφορετικά όπλα αλλά κάπου εδώ αρχίζουν και τα μειονεκτήματα του παιχνιδιού. Δηλαδή το ένα και μοναδικό μειονέκτημά του. Η τρομακτική του δυσκολία. Σκεφτείτε ότι έπαιζα την κάθε αποστολή στο easy και πάλι πολύ συχνά "έφτυνα αίμα" μέχρι να την τελειώσω. Το πρόβλημα δεν είναι τόσο οι μάχες, υπάρχει άλλωστε και option για super shield, όσο τα τέρατα που σας κτυπούν από κοντά, οι πτώσεις, αλλά κυρίως οι γρίφοι του παιχνιδιού οι οποίοι σε πολλές περιπτώσεις μπορούν άνετα να χαρακτηριστούν "σαδιστικοί".

Ιδιαίτερα στο έκτο επίπεδο όπου πρέπει να βρείτε τη σχέση μεταξύ του ασανσέρ και της πόρτας που θέλει το κόκκινο κλειδί (αυτό είναι όχι απλό tip αλλά tipάρα για όσους δεν κατάλαβαν!) δε θα είχα ξεκολλήσει εάν δε με βοηθούσε ο Σάμιος. (Thanks Billy)!

Κλείνοντας θα ήθελα να σας πω ένα και μόνο πράγμα. Πετάξτε ότι δισκέτα έχετε με τίτλο Doom, Doom II ή Heretic και τρέξτε να προμηθευτείτε το Dark Forces. Πιστέψτε με, μόνο αυτό χρειάζεστε ...



ΑΝΤΟΧΗ 90%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οτι καλύτερο έχει να επιδείξει ο χώρος.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	88
ΓΕΝΙΚΑ	94



CANNON FODDER 2

HOUSE	Sensible Software
FORMAT	PC,Amiga
TEST	DX2/66, Sound Blaster pro

Του **Δ. Γιαλλούρη**

Πάνε τρεις μήνες τώρα, από τη στιγμή που η γνωστή παρέα των, αμφισβητούμενου ύψους, στρατιωτών τελείωσαν τις "επικίνδυνες αποστολές" τους και γύρισαν σώοι και αβλαβείς σπίτι τους. Τέτοιοι πολεμοχαρείς ήρωες που ήταν όμως, μόνο η σπιτική θαλπωρή και ζεστασιά τους έλειπε. Ο Jools, ο Jops, ο Jon και οι άλλοι της παρέας με τα παράξενα ονόματα αποφάσισαν να ριχτούν και πάλι στη μάχη. Εχοντας ακούσει κάποιον μισότρελο μισθοφόρο να παινεύει τον συνδυασμό σκοτωμών και χρημάτων, αποφάσισαν να στραφούν προς αυτό το επάγγελμα, αφού και κερδοφόρο φαινόταν και διασκεδαστικό. Σηκώνονται λοιπόν από τις αναπαυτικές τους πολυθρόνες και φεύγουν προς Αραβία μεριά. Εκεί, και αφού ο εργοδότης τους, κάποιος πλούσιος Αραβας, τους εξοπλίζει με καινούργια και πιο φανταχτερά όπλα, ρίχνονται με τα μούτρα στη δουλειά. Και εκεί που όλα πήγαιναν μια χαρά, συμβαίνει κάτι φοβερό αλλά τρομερά cliche. Εμφανίζεται ένας ιπτάμενος δίσκος από το πουθενά και τους απαγάγει.



Μετά από την απαραίτητη αλλαγή εσωρούχων για ευνόητους λόγους, ακούνε την αποστολή που τους αναθέτουν οι εξωγήινοι, και αν μπορούν ας κάνουν κι αλλιώς. Στον πλανήτη όπου προσγειώθηκαν γίνεται εδώ και πολύ καιρό ένας καταστροφικός πόλεμος. Ενας πόλεμος που μάλλον δεν πρόκειται να κερδίσουν. Αυτό που χρειάζονται είναι ένα μυστικό όπλο το οποίο θα αλλάξει την τροπή του πολέμου. Φανταστείτε λοιπόν ποια γνωστή παρέα με ένδοξο παρελθόν (ολόκληρο παιχνίδι άντεξαν) διάλεξαν για να τους βοηθήσει. Βέβαια τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά μια και οι εξωγήινοι θέλουν πρώτα να τους δοκιμάσουν. Ετσι λοιπόν αφού και (φυσικά) κατέχουν την απαραίτητη τεχνολογία διαστρέβλωσης του "χωροχρόνου", στέλνουν τα στρατιωτάκια μας σε διάφορες περιόδους της γήινης ιστορίας.

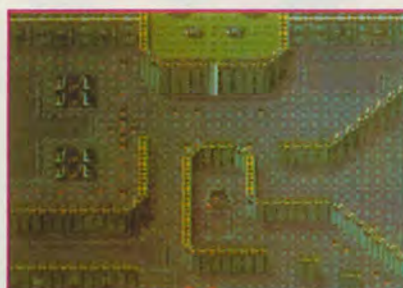


The adventure begins.

Αυτό είναι το σενάριο στο οποίο βασίζεται το Cannon Fodder 2. Σίγουρα όλοι ξέρετε το πρώτο Cannon Fodder και τι "παίζεται" σ'αυτό. Εχετε τον έλεγχο μιας ομάδας μικροσκοπικών αλλά σκληραγωγημένων αντρών (μικρός στο μάτι, μεγάλος στην μάχη) με σκοπό να τους οδηγήσετε επιτυχώς στην εκπλήρωση της αποστολής τους. Απαραίτητη κρίνεται η άριστη γνώση χειρισμού του ποντικιού, αφού δεν γίνεται μέσα στον βρασμό της μάχης να εξφενδονίσετε το mouse στο κεφάλι της μαμάς σας προσπαθώντας να αποφύγετε κάποιον πύραυλο. Πατώντας το αριστερό κουμπί, οι άντρες σας κινούνται πρόθυμα προς εκείνο το σημείο, ενώ με το δεξί πυροβολούν ακόμα πιο πρόθυμα, με στόχο πάντα το σημείο του mouse pointer ο οποίος αλλάζει μορφή ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι σε μορφή βέλους, για κίνηση, στοχάστρου, για δράση, ενώ όταν πρόκειται να μπείτε ή να βγείτε από ένα όχημα αλλάζει σε μία μορφή που δεν μπο-







ρώ να περιγράψω με μια λέξη. Οι στρατιώτες σας είναι εξοπλισμένοι με πυροβόλα όπλα και άπειρες σφαίρες. Συχνά μέσα στα επίπεδα του παιχνιδιού θα βρείτε και κιβώτια με πυρομαχικά, είτε χειροβομβίδες είτε βλήματα, για τα bazookas σας, τα οποία βέβαια δεν είναι άπειρα. Οι μεν σφαίρες προορίζονται για τους άτυχους εχθρούς ενώ οι χειροβομβίδες και τα βλήματα για τα κτίριά τους. Αυτό βέβαια δεν είναι απόλυτο αφού τα εκρηκτικά πολλές φορές μπορεί να έχουν σαν στόχο τους απλούς στρατιώτες, είτε επειδή δεν βρίσκονται σε οπτικό πεδίο είτε επειδή θελήσατε να τους κάνετε όλους να μοιάζουν με μαρμελάδα. Ενα επιπλέον στοιχείο που υπήρχε και στο πρώτο Cannon Fodder είναι η δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε τα οχήματα του εχθρού εναντίον του. Βρίσκετε λοιπόν, όταν η πίστα το απαιτεί και ανάλογα με την χρονική περίοδο, διάφορα μέσα. Στις αποστολές που μοιάζουν με αυτές του πρώτου παιχνιδιού υπάρχουν tanks, jeeps, ελικόπτερα και πυργίσκοι, ενώ στις αποστολές της μεσαιωνικής εποχής υπάρχουν πολιορκητικοί κριοί και δράκοι. Ολα αυτά μέσα σε 24 αποστολές αποτελούμενες από 72 φάσεις συνολικά. Το display του είναι το κλασικό με μια 3D άποψη που καταλαμβάνει το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης, το παράθυρο της ομάδας σας με τα ονόματα των γενναίων και κάτω αριστερά το εικονίδιο του χάρτη. Τα γραφικά του είναι φυσικά της ίδιας φιλοσοφίας: μικροσκοπικά, χαριτωμένα, και σκοπεύουν περισσότερο στην λειτουργικότητα και όχι στην οπτική ευχαρίστηση του παίκτη.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

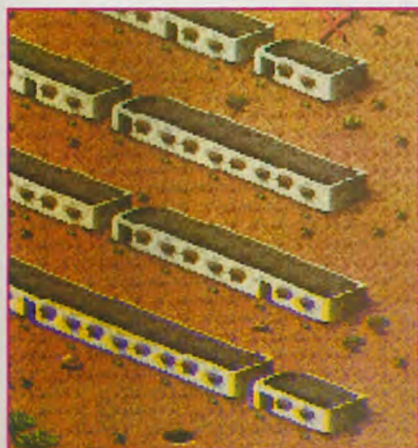
Θυμηθείτε ότι έχετε και σπίτι και ότι ο οργανισμός σας δεν συντηρείται μόνο με το πολύ καλό gameplay. Επίσης φορτώστε Windows και εκπαιδευτείτε στον χειρισμό του mouse.



Ισως βέβαια αυτή η λειτουργικότητά τους να έχει υπερτιμηθεί, με αποτέλεσμα να έχουμε μια γενική ποιότητα κάπως κατώτερη από αυτήν του πρώτου Cannon, κάτι που γίνεται αισθητό από την πρώτη αποστολή στην έρημο. Στις επόμενες, αλλάζει εντελώς η υφή των γραφικών επειδή το απαιτεί η εποχή που πρέπει να απεικονίσουν. Οσον αφορά τα εξωγήινα επίπεδα, ο χώρος δείχνει διαστημικός αλλά μάλλον θυμίζει παλιά επεισόδια του Doctor Who (πολύ άτομο). Μέχρι και στολές όμοιες με αυτές των Daleks θα χρησιμοποιήσετε. Ο ήχος του δεν έχει αλλάξει και προς προσωπική μου απογοήτευση ανακάλυψα ότι πρόκειται για τα ίδια samples κραυγών και πυροβολισμών. Τα effects αλλάζουν βέβαια στις άλλες περιόδους αλλά δεν είναι και τίποτα το τρομερό.

Το ίδιο συμβαίνει και με την in game μουσική. Η εισαγωγική μουσική μόνο, ένα ψιλο-break beat κομμάτι, μου έμεινε στο μυαλό για αρκετό καιρό αφού ήταν αρκετά συμπαθητική. Σίγουρα η Sensible software μπορούσε να προσέξει περισσότερο το θέμα των γραφικών και του ήχου στην εποχή των CD's και να μην επαναπαυθεί στην επιτυχία του πρώτου μέρους και στο υψηλού επιπέδου gameplay.

Το ένδοξο παρελθόν του παιχνιδιού όμως και η χρήση της ίδιας συνταγής αποτρέπει κάθε αρνητική κριτική υποσχόμενο ατέλειωτες ώρες ασταμάτητων σκοτωμών και εκρήξεων (heh heh let's go burn something).



ΓΕΝΙΚΑ

Παρ'όλο που η όλη "φάση" θυμίζει data disk του Cannon Fodder μην κάνετε πίσω. Οτι θετικό είχε το πρώτο μέρος έχει και το δεύτερο, ακόμα και με κάπως κατώτερα γραφικά, οπότε επενδύστε.

ΑΝΤΟΧΗ 87%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Θα κολλήσετε...

ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	92
ΓΕΝΙΚΑ	85



DESCENT

HOUSE	INTERPLAY INC
FORMAT	PC
TEST	486DX2-66 SB Pro

Του **Δ. Γιαλλούρη**

Από μια ομάδα που απαρτίζεται από τους δημιουργούς του Flight Simulator και των Ultima I και II έρχεται το Descent βασισμένο στην προοπτική πρώτου προσώπου, όπως την καθιέρωσε το Doom. Χαρακτηρίζεται από τόση πρωτοτυπία που θα μπορούσε κάλλιστα να ξεφύγει από την μετριότητα των υπόλοιπων παιχνιδιών του είδους.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στον μελλοντικό κόσμο του Descent οι γήινοι έχουν επεκτείνει την επικράτειά τους μέσα στο ηλιακό σύστημα φτάνοντας μέχρι και την κατασκευή υπόγειων εγκαταστάσεων σε πλανήτες πλούσιους σε μεταλλεύματα. Πρόκειται για ένα συνδυασμό ορυχείου και εργοστασίου το οποίο είναι πλήρως ανεξάρτητο και αυτοσυντηρούμενο. Το εργατικό του δυναμικό αποτελείται από ρομπότ εξειδικευμένα σε διαφορετικές εργασίες, ικανά να επιβιώσουν στο αχανές διάστημα. Ξαφνικά όμως η εταιρεία που εκμεταλλεύεται αυτά τα ορυχεία χάνει την επαφή μαζί τους. Μέσω των συστημάτων παρακολούθησης που έχουν απομείνει ενεργά, αρχίζει να διαγράφεται η κατάσταση που επικρατεί. Μια ξένη νοημοσύνη κατέλαβε τις βάσεις και αρχίζει να τις εξοπλίζει μετατρέποντάς τις σε απόρθητα φρούρια. Τα μέχρι τώρα υπάκουα ρομπότ επαναπρογραματίζονται με σκοπό την μάχη και εφοδιάζονται με πανίσχυρα όπλα. Μια τέτοια κατάσταση θεωρείται αντιοικονομική για την εταιρεία οπότε αποφασίζεται άμεση δράση.

Μέσα από μια λίστα κατάλληλων για αυτήν τη δουλειά επιλέγεστε εσείς που λόγω της άσχημης οικονομικής σας κατάστασης και κάποιας "υποχρέωσής" σας προς την εταιρεία δεν μπορείτε να αρνηθείτε. Οι γραφειοκράτες λοιπόν σας παρέχουν το τελευταίας τεχνολογίας επιθετικού ρόλου σκάφος, το Pyro GX, και κάποια παράνομα όπλα παρμένα από την μαύρη αγορά. Σ' αυτό το σημείο παίρνετε εσείς τον έλεγχο. Εισαγόμενοι στον κόσμο του Descent θα νιώσετε από τις πρώτες κιόλας στιγμές αβοήθητος στο ατμοσφαιρικό και εχθρικό περιβάλλον των ορυχείων.

ΓΕΝΙΚΑ-ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οπως προαναφέρθηκε, βλέπετε τα πάντα μέσα από τα μάτια του ήρωά σας ό πως συνηθίζεται σε παιχνίδια του είδους. Αυτό που το κάνει να διαφέρει όμως είναι το γεγονός ότι στην ουσία βρίσκεστε μέσα στο σκάφος σας οπότε αναγκαστικά ο χειρισμός αλλάζει και δεν















περιορίζεται στις απλές κινήσεις ενός ανθρώπου.

Με τα cursor keys και τους συνδυασμούς τους αλλάζετε τη θέση του σκάφους σας με τόσο ρεαλισμό που θυμίζει έντονα τη συμπεριφορά αληθινού. Παρόλο που για να επιτευχθεί αυτό χρειάζεται να εξοικειωθείτε όσο το δυνατόν περισσότερο με τον χειρισμό του, το Descent είναι σίγουρο ότι θα σας χαρίσει πολλές απολαυστικές μάχες αφού είναι δυνατόν να εκτελέσετε μανούβρες τόσο εντυπωσιακές που δύσκολα βρίσκονται και στους καλύτερους flight simulators. Σε πολλές περιπτώσεις θα βρεθείτε σε παράξενα σημεία έχοντας αποπροσανατολιστεί εντελώς αφού κινείστε σε οποιονδήποτε άξονα θέλετε. Εκεί κανονικά θα έπρεπε να σας βοηθήσει ο χάρτης του παιχνιδιού αλλά μάλλον το μόνο που καταφέρνει είναι να σας μπερδεύει ακόμα περισσότερο. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι απεικονίζεται σε μια τρισδιάστατη μορφή ο χώρος με κέντρο το σκάφος σας.

Εχετε τη δυνατότητα να κάνετε rotate, zoom in, zoom out, αλλά λίγες είναι οι φορές που θα σας φανεί χρήσιμος αφού για να πάρετε μια σαφή ένδειξη Μέσα στα ορυχεία θα βρείτε πολλά επιπλέον όπλα και πυρομαχικά:από lasers διαφορετικών επιπέδων ισχύος μέχρι και plasma cannons, ενώ αρκετές φορές κάποιος εχθρός θα αφήσει πίσω του, αφού τον καταστρέψετε, power-up για την ασπίδα ή την ενέργεια του σκάφους σας. Οι εχθροί σας τώρα, αν και πρώην απλοί εργάτες, έχουν υποστεί κάποια "αναβάθμιση", έτσι ώστε ανάλογα με τον όγκο τους να φέρουν μεγαλύτερη ασπίδα και ισχυρότερα όπλα. Στην αρχή θα συναντήσετε απλά scouts με ένα διπλό laser χαμηλής ισχύος ενώ αργότερα θα αντιμετωπίσετε μέχρι και τεράστιες "διαστημικές μπουλντόζες" που δεν διστάζουν να εκτοξεύσουν ακόμα και βλήματα εναντίον σας.





Σε κάθε επίπεδο σκοπός σας είναι, αφού ελευθερώσετε κάποιους συνανθρώπους σας, να ανατινάξετε τον κεντρικό αντιδραστήρα και ,δεδομένου ότι την έχετε ήδη βρει, να αποδράσετε μέσα από την έξοδο κινδύνου όσο το δυνατόν γρηγορότερα.

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Ενας κόσμος σαν του Descent για να είναι πειστικά δοσμένος πρέπει να χρωματίζεται κατάλληλα, κάτι που οι δημιουργοί του δεν άφησαν απρόσεκτο. Σε όλη σας την πορεία θα σας διακατέχει μια κλειστοφοβία και ένα δέος καθώς θα νιώθετε χαμένοι στα σκοτεινά τούνελ των ορυχείων έχοντας χάσει τελείως τον προσανατολισμό σας αφού θα ξεχάσετε τα φωτεινά χρώματα των άλλων παιχνιδιών. Στα sprites χρησιμοποιείται διαφορετική τεχνική από αυτή του 3d χώρου με αποτέλεσμα να είναι μεν γρηγορότερα αλλά και κάπως "χοντροκομμένα". Το σκοτεινό ύφος που επικρατεί, παρόλο που είναι πετυχημένο, κάποια στιγμή ίσως να σας κουράσει.

Η κίνηση είναι πολύ ομαλή σε σημείο να συλλαμβάνετε τον εαυτό σας να σκύβει μπροστά καθώς σας κυνηγούν μέσα στα δαιδαλώδη τούνελ. Ο ήχος ξεχωρίζει περισσότερο λόγω των πολύ καλών ηχητικών εφφέ και όχι τόσο λόγω της μουσικής που χαρακτηρίζεται μέτρια. Συνιστάται ανεπιφύλακτα στους λάτρεις του είδους προσφέροντας κάτι πραγματικά πρωτότυπο σε όσα έχουμε δει μέχρι τώρα.

ΓΕΝΙΚΑ

Ισως τελικά αυτή η μανία να αντιγραφεί το Doom να αποβεί σε καλό όπως αποδεικνύουν τα System Shock, Cyclones και Descent. Καλά γραφικά εξίσου καλός ήχος και πολύ ομαλή κίνηση συνθέτουν ένα σύνολο υψηλής ποιότητας. Πολύ πρωτότυπη η ιδέα να συνδυαστεί το κλασικό στήσιμο με την όσο το δυνατόν ρεαλιστικότερη απεικόνιση της συμπεριφοράς ενός σκάφους. Τα ηχητικά εφφέ είναι ότι καλύτερο έχει να προσφέρει ο ήχος. Η μονοτονία των αποστολών δεν λείπει δυστυχώς και από αυτό το παιχνίδι αφού για περισσότερα από 30 επίπεδα κάνετε ακριβώς το ίδιο πράγμα.

ΑΝΤΟΧΗ
80%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Βαθύ και σκοτεινό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	79
GAMEPLAY	83
ΓΕΝΙΚΑ	81



OVERLORD

HOUSE	Virgin interactive
FORMAT	Amiga, PC
TEST	Amiga 1MB

Του **Δ. Γιαλλούρη**

Οπως και το Dawn Patrol έτσι και το Overlord μας έρχεται από την ίδια προγραμματιστική ομάδα, την Rowan software. Λόγω της κοινής τους προέλευσης οι δύο αυτοί εξομοιωτές έχουν πολλά κοινά σημεία κυρίως στον χειρισμό. Οσον αφορά το θέμα και το στήσιμο, εκεί μάλλον διαφέρουν.

Η εποχή την οποία καλείται να εξιστορήσει με τον τρόπο του το Overlord είναι η περίοδος του δευτέρου παγκοσμίου πολέμου. Εσείς είστε ένας καινούργιος πιλότος χωρίς πολλή εμπειρία λόγω των λιγοστών ωρών πτήσης και την έλλειψη συμμετοχής σε αληθινές αποστολές.

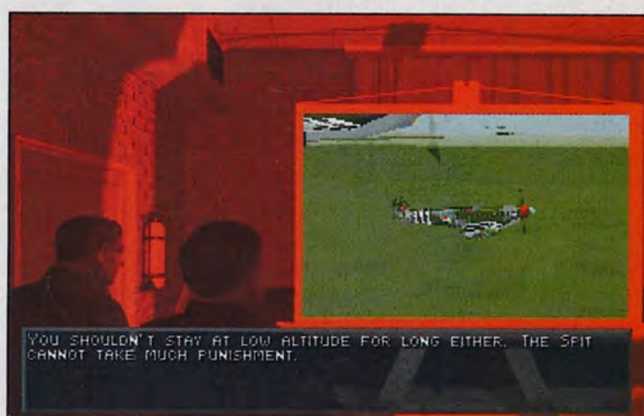
Η καρριέρα σας αρχίζει λοιπόν από την στιγμή που φορτώσετε το παιχνίδι. Οι πρώτες επιλογές που εμφανίζονται είναι εκτός των credits τα configure, scramble, saved game και new game. Επιλέγοντας το configure μας δίνεται η δυνατότητα να ελέγξουμε πολλές παραμέτρους, ρυθμίζοντας από την λεπτομέρεια του εδάφους μέχρι και τον τύπο και την ευκολία της αποστολής.

Υπάρχει επίσης και η αξιοσημείωτη δυνατότητα για όσους έχουν δυνατό μηχάνημα να έχουν 3d γραφικά με μέχρι και 32 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.













Κρίνετε σωστά και πράξετε α-νάλογα, γιατί ωραία τα 32 χρώματα αλλά εάν το σκάφος σας γίνεται σκάφη τι να τα κάνετε;

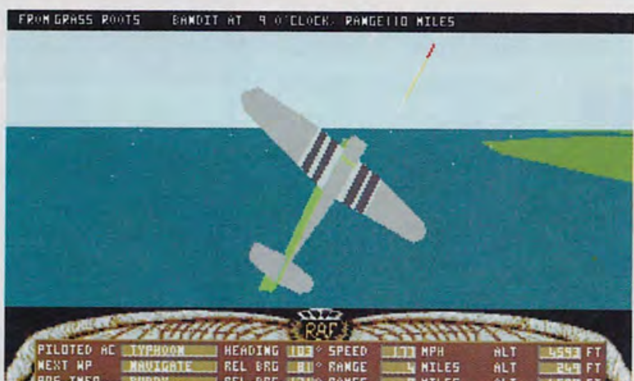
Με το saved game συνεχίζουμε από εκεί που σταματήσαμε να παίζουμε την προηγούμενη φορά ενώ με το new game ξεκινάμε από την αρχή, μπαίνοντας στην βάση μας με όσο κουράγιο γίνεται να έχει ένας νέος πιλότος.

Η επιλογή scramble είναι για αυτούς που νιώθουν μια φαγούρα στο δάκτυλο και θέλουν με το που φορτώνει το παιχνίδι να απογειώνονται αμέσως και να αερομαχούν ή να βομβαρδίζουν χωρίς briefings και άλλες χρονοβόρες ιστορίες.

Τα διάφορα γεγονότα κατά την διάρκεια του παιχνιδιού (θάνατοι, καινούργιοι πιλότοι, briefings) απεικονίζονται με γραφικά σίγουρα όχι ίδιας ανάλυσης με της έκδοσης για PC, αλλά το ίδιο όμορφα.

Οι αποστολές ποικίλλουν και χαρακτηρίζονται από το ύφος τους και το σκάφος με το οποίο πετάτε. Στην βάση σας είναι "αραγμένα" σμήνη που αποτελούνται από τρία διαφορετικά σκάφη: Spitfire, Mustang και Typhoon. Κατά την διάρκεια της καρριέρα σας οι αποστολές που αναλαμβάνετε ακολουθούν την πορεία που χάραξε η επιχείρηση στην οποία καλείστε να πάρετε μέρος. Πάντα με σκοπό την αποδυνάμωση του Αξονα, μπορείτε οποτεδήποτε το θελήσετε να αλλάξετε το σμήνος στο οποίο υπηρετείτε και κατά συνέπεια το σκάφος που χρησιμοποιείτε.







Εάν θέλετε βέβαια να κάνετε σωστά την "δουλειά" σας επιβάλλεται να παρακολουθείτε με προσοχή τα briefings που προηγούνται κάθε αποστολής. Είναι αναλυτικά και η λεπτομέρειά τους ξαφνιάζει.

ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ

Ο χειρισμός είναι αυτός του Dawn Patrol αφού τα ίδια πλήκτρα εκτελούν τις ίδιες λει-



τουργίες. Ετσι μπορείτε να "φουλάρετε" ή να σβήσετε την μηχανή σας, να κατεβάσετε το landing gear, να ενεργοποιήσετε τα air brakes ή τον αυτόματο πιλότο, να διαλέξετε το όπλο που χρησιμοποιείτε (πολυβόλα ή πυραύλους) και να ανεβάσετε ή να σηκώσετε τα flaps.

Οι λειτουργίες αυτές γίνονται αντιληπτές είτε από τα ανάλογα εφφέ είτε από τον συνδιασμό τους με την κίνηση διακοπτών δίπλα από τα όργανα για να δίνεται καλύτερα η αίσθηση του ότι πετάτε με ένα αεροπλάνο δευτέρου παγκοσμίου.



Υπάρχουν οι γνωστές εξωτερικές κάμερες συν των όψεων που έχει ο πιλότος μέσα στο σκάφος, δεξιά, αριστερά, πίσω ή μπροστά. Πάντως μην παρασυρθείτε από την "κινηματογραφική" πλευρά του παιχνιδιού γιατί χωρίς αμφιβολία δεν θα αργήσετε να φιλήσετε το έδαφος.



ΓΡΑΦΙΚΑ-ΚΙΝΗΣΗ-ΗΧΟΣ

Κάπως καλύτερα του Dawn Patrol αλλά και πάλι δεν καταφέρνουν να ξεπεράσουν το μέτριο. Μιλάμε βέβαια για τα γραφικά των αερομαχιών και όχι των cinematics που εξιστορούν την παρούσα κατάσταση. Στην δεύτερη περίπτωση έχουμε ωραίες στατικές που θυμίζουν παραγωγές από 3d studio, σε χαμηλή ανάλυση όμως.



Η κίνηση είναι ανεκτή ,αν και αργή, γιατί τουλάχιστον είναι ομαλή και δεν "κολάει" όπως στο D.P. Για δεύτερη φορά το panel με τα όργανα καταλαμβάνει αρκετό χώρο στην οθόνη (ίσως για λόγους ταχύτητας) ενώ πάνω του θα βρείτε τουλάχιστον τα βασικά όπως υψόμετρο, δείκτη καυσίμων ταχύτητα και τα λοιπά.



Ο ήχος ίδιος και απαράλακτος φαίνεται να έχει αντιγραφεί από το D.P. Ισως βέβαια αυτό να είναι κάτι το θετικό γιατί ακούγεται πάλι ο χορταστικός ήχος του πολυβόλου που προσφέρει (όσο γίνεται) στο να απολαύσετε περισσότερο το παιχνίδι ή μάλλον τις αερομαχίες του.

ΓΕΝΙΚΑ

Εάν είχε πέσει στα χέρια μου αρκετό καιρό πιο πριν, σίγουρα θα το επαινούσα λόγω της μανίας που με διακατείχε κάποτε με την συγκεκριμένη ιστορική περίοδο. Τώρα πλέον μπορώ να πω ότι πρόκειται για έναν καλό εξομοιωτή που θα σας προσφέρει πολλά. Δεν είναι ότι καλύτερο εμφανίστηκε ποτέ, αλλά δεν είναι και αποτυχία. Χαρακτηριστική η προσοχή στην λεπτομέρεια που δόθηκε από την Rowan Software, σίγουρα από τα καλύτερα σημεία του παιχνιδιού.

ΑΝΤΟΧΗ 78%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Καλή προσπάθεια.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	83
ΓΕΝΙΚΑ	80

THOMAS SOFT

COMPUTER & SOFTWARE

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ: (01)3832551 - 3815362

ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΛΙΑΝΙΚΗΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ALFA4 (ισχύει από 1-8-1994)

	intel	Am486	Cyrix
386DX-40 MHz		130.000	
486SX-33 MHz	160.000		
486DX-33 MHz	200.000		
486DX-40 MHz		186.000	178.000
486DX2-50 MHz	195.000		183.000
486DX2-66 MHz	210.000	204.000	204.000
486DX2-80 MHz		248.000	
486DX4-100 MHz	350.000		

Τα συστήματα περιλαμβάνουν: Mini Tower, 4MB κεντρική μνήμη επεκτάσιμη έως τα 128mb, 256kb cache memory τα 486 συστήματα και 2 VESA LOCAL BUS & 128kbache τα 386, VGA κάρτα οθόνης με 256kb που επεκτείνεται έως 512kb, μονάδα ελέγχου για 2 disk drives & 2 Hard Disk Drives, 2 σειριακές θύρες (1 των 25 pins & 1 των 9 pins), 1 Game Port, πληκτρολόγιο 101 πλήκτρων με ελληνικούς χαρακτήρες, ROM Password Protection & ενσωματωμένα διαγνωστικά. DISK DRIVE 1,44 ή 1,2.

ΟΘΟΝΕΣ

VGA MONO	32500	SVGA 15"0,28 dot KFC 1511	123800
MONO VGA PHILIPS	39400	SVGA 15"0,28 dot KFC 1506	143800
COLOR SVGA 14"0,28 dot	68800	SVGA 15"0,28 dot PHILIPS 1520	156300
SVGA 14"0,28 dot HANTAREX CRYSTAL	86300	SVGA 15"0,28 dot ADI 4GP	156300
SVGA 14"0.28 dot KFC 1451	92500	SVGA 17"0,28 dot KFC 1718	275000
SVGA 14"0,28 dot HANTAREX MS 1492	98800	SVGA 17"0,28 dot ADI 5A	292500

GAMES CD ROM-PC

MORTAL KOMBAT II	PC
DRUGWARS	PC
THE BIG RED ADVENTURE	
PREMIER MANAGER II	PC
RISE OF THE TRIAD	PC
DRAGON KNIGHTS III	PC
GEMSTONE III	PC
AIR WARRIOR SVGA	CDROM
MYST - CDROM	PC
LORDS OF THE REAMS	PC
NASCAR RACING CHALLENGE	PC
MAD DOG MCCREE II	CDROM
DARK SUN	CDROM
CREATURE SHOCK	CDROM
FIFTH FLEET	PC
RAIDEN	PC
SOCCER SUPERSTARS	PC
STAR REACH	PC
LION KING	PC
ALADDIN	PC
CYCLONES	PC
FLYING WINGS	PC
ECSTATICA	PC
SUPER FROG	PC

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

HD 170MB	46300
HD 270MB	59750
HD 345MB	60800
HD 405MB	68800
HD 545MB	82800
HD 730MB	103000
HD 1033MB	162500

UPGRADE

386DX-40	CALL
486SX-33	CALL
486DX-33	CALL
486DX2-50	CALL
486DX-50	CALL
486DX4-100	CALL
486DX2-66	CALL

CD ROM DRIVES

SONY CDU-33A	46300
TOSHIBA XM-4101B	101700

FLOPPY DISK DRIVES

5.25" 1.2mb	15000
3.5" 1.44mb	11900

MONITOR CARD

VGA 256 KB UP TO 512K	9400
CL 5424 1MB ISA, TRUE COLOR	23200
CL 5428 1MB VL-BUS, TRUE COLOR	32500
ARK 1MB VL-BUS, TRUE COLOR	33800
NCR 1MB VL-BUS, TRUE COLOR	37500
CL 5434 1MB PCI, TRUE COLOR	44500
ARK 2MB VL-BUS, TRUE COLOR	48800
NCR 2MB VL-BUS, TRUE COLOR (800 x 600)	56300
CL 5434 2MB PCL, TRUE COLOR (800 x 600)	62500
AGX016 1MB PCI, TRUE COLOR	77500
CL 5434 4MB PCI, TRUE COLOR (1024 x 768)	96300
DIA MOND STEALTH 64 2MB VL BUS, TRUE COLOR (800 x 600)	123750

AMIGA NEW GAMES

RALLY CHAMPION SHIP
DAWN PATROL
OVERLORD
A KIRA
SUPER STAR SOCCER
SHADOW FIGHTER
ALIEN TARGET
CHAMPION SHIP MANAGER ITALIA 95
CHAMPION SHIP MANAGER EDITOR
PIONEER
JET STRIKE (AGA)
SENSIBLE SOCCER INT. EDITION
FIFA SOCCER
RISE OF THE ROBOTS
ALLADIN (AGA)
VALHALLA: BEFORE THE WAR

AMIGA

AMIGA 1200	CALL
AMIGA 2000	CALL
EXPANSION RAM 512K	11000
EXPANSION RAM 2-8 MB	CALL
EXPANSION RAM 2MB για 600/1200	CALL
DCTV για AMIGA	75500
SOUND SAMPLER MIDI	25.000
CDTV ΜΕ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ	118600
DRIVES	CALL
GENLOCK 3000	93200
JOYSTICK ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΕ ΑΤΣΑΛΙΝΟ ΜΟΧΛΟ-ΠΛΑΤΙΝΕΣ ΚΑΙ AUTO FIRE ΜΟΝΟ	2500
ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΙΟΓΡΑΦΟΣ ΚΑΙ DATA BASE	7600

ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΦΙΛΤΡΑ
ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ
ΔΙΣΚΕΤΕΣ
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
ΚΑΛΥΜΑΤΑ
MOUSE
MOUSE PAD

ΚΑΙ ΟΠΩΣ ΠΑΝΤΑ Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ
COMPUTER GAMES
UTILITIES

KEYBORD 101 ΜΟΝΟ 5600

Π Ρ Ο Σ Ο Χ Η
ΓΙΑ AMIGA 1200
ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΣ CONTROLLER
ΓΙΑ 3 ½ HD- AT BUS
ΜΕ ΔΙΚΟ ΤΟΥ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ
25.000 ΜΕ Φ.Π.Α.
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ
ΓΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ

ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ — ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ



HOUSE	DYNAMIX
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro

EarthSiege

Του **Π. Δημόπουλου**

Μάλιστα φίλοι μου, αυτό είναι. Δε μας έφτανε η ίδια η Sierra έχουμε και τις θυγατρικές της τώρα. Κοίτα να δεις, ολόκληρη Dynamix και το μόνο που έχει να μας πει ήταν τα φοβερά Rise of the Dragon και Heart of China. Τι πικραμένη εταιρεία είναι αυτή; Να της γίνεται τόση διαφήμιση από τη μαμά-Sierra και αυτή να μη μπορεί να βγάλει ένα παιχνίδι της προκοπής. Γιατί το λέω αυτό; Μα με τόση διαφήμιση που έγινε στο νέο "πουλέν" της εταιρείας, το Earthsiege, περιμέναμε και εμείς να δούμε κάτι το απίστευτο.

Και για να σας "πονηρέψω" λίγο όσον αφορά τη διαφήμιση θα σας πω το εξής "περίεργο". Σε όλες τις διαφημίσεις του παιχνιδιού αλλά και επάνω στο κουτί του υπάρχουν εικόνες από τα interactives του και δεν είδα πουθενά ούτε μία εικόνα από το κυρίως παιχνίδι.

Οπότε λέω και εγώ, οι φωτογραφίες καλές φαίνονται πόσο κακό να είναι το παιχνίδι; Αρχίζω να παίζω το Earthsiege ελπίζοντας να διαψευστούν όλοι αυτοί που μου έλεγαν πόσο "ανόητο" είναι. Εντάξει, καλό το briefing και ο εξοπλισμός του Mech σας αλλά η κατάσταση χλώμιασε επικίνδυνα μόλις μπήκα στο κυρίως παιχνίδι. Καλά, τι ομίχλη ήταν αυτή που σκέπασε το μόνιτόρ μου; Και εδώ άρχισε να φαίνεται η "βρωμιά" των διαφημιστών. Σου δείχνουν που λες τις καλές εικόνες του παιχνιδιού και μόνο μόλις το αγοράσεις και μπεις στο κυρίως παιχνίδι τραβάς τα μαλλιά σου.



Το Earthsiege δεν είναι κακό παιχνίδι, είναι ΚΑΚΙΣΤΟ! Ολα τα άσχημα λόγια που είχα ακούσει ήταν κολακευτικά μπροστά σε αυτό που είδα! Μη βιάζεστε, όλα θα τα πούμε. Θα ξεκινήσω λοιπόν με το σενάριο του παιχνιδιού το οποίο είναι και ότι καλύτερο έχει να μας πεί το Earthsiege παρ'όλο που ούτε πρωτότυπο είναι ούτε βάθος έχει. Εν έτει 2471 που λέτε τελείωσε η κούρσα μεταξύ των εταιρειών για την κατασκευή πραγματικής Τεχνητής Νοημοσύνης (ΤΝ). Και φυσικά η πρώτη εφαρμογή τέτοιας τεχνολογίας ήταν στον τομέα της αμυντικής τεχνολογίας. Κατασκευάζονται λοιπόν τεράστιες πολεμικές μηχανές, τα Cybrids, που εμπεριέχουν επεξεργαστές τεχνητής νοημοσύνης. Και όπου υπάρχει νοημοσύνη υπάρχει φυσικά και απληστία ...

Τα Cybrids λοιπόν σε κάποιο σημείο βαρέθηκαν να παίρνουν διαταγές και να μην έχουν δικαιώματα και αποφάσισαν να πατήσουν πόδι. Το έναυσμα για την επανάσταση δόθηκε από τους ίδιους τους ανθρώπους. Οι διάφορες εταιρείες άρχισαν πόλεμο μεταξύ τους για την τεχνολογία της ΤΝ ενώ τα Cybrids έβλεπαν και μάθαιναν ...

Σύντομα ο πόλεμος αυτός έγινε φανερός και κλιμακώθηκε μάλιστα σε πυρηνικό ολοκαύτωμα. Σε αυτό το σημείο τα Cybrids αποφάσισαν ότι πρέπει να πάρουν την κατάσταση στα χέρια τους και ότι μόνο αυτά ήταν ικανά να κυβερνήσουν τον πλανήτη. Πάλι καλά που δε γράφτηκαν και σε καμμιά κλαδική! Τέλος πάντων. Αρχισαν λοιπόν να επιτίθενται σε όποιες εγκαταστάσεις είχαν απομείνει και γενικά να κυνηγούν μέχρι εξόντωσης οτιδήποτε είχε σχέση με το ανθρώπινο είδος. Κι ύστερα σου λένε κάνε Cybrids να δείς καλό! Οπως καταλαβαίνετε εσείς είσαστε ο ήρωας ο οποίος θα σώσει το ανθρώπινο γένος από τον ολοκληρωτικό αφανισμό και θα εξαλείψει την απειλή των σατανικών Cybrids. Μπλά, μπλά, μπλά. Αλήθεια πόσες φορές δεν έχουμε δει αυ-



τό το σενάριο σε βλακώδη ιαπωνικά κινούμενα σχέδια και ταινίες (μοναδική εξαίρεση το Robotech και το αρκετά καλό Gunhed) αλλά και παιχνίδια;

Αυτά όσον αφορά το σενάριο το οποίο όπως είπα είναι και το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού. Φανταστείτε λοιπόν τα υπόλοιπα! Ισως να φαίνομαι κάπως προκατειλλημένος με τα παιχνίδια του είδους αλλά είναι αλήθεια ότι το Mechwarrior μου άρεσε. Και περνάμε στην πραγματική "κοροϊδία" του παιχνιδιού.

Τα γραφικά του. Ξεκινάμε αρκετά καλά αφού η εισαγωγή είναι πολύ καλή αλλά τίποτα το φανταστικό. Οι πρώτες οθόνες του παιχνιδιού και μέχρι να μπείτε στην αποστολή είναι ακόμα καλύτερες. Υπάρχει full motion video, ομιλία και γενικά πολύ όμορφα γραφικά. Μόλις όμως ξεμπερδέψετε με τον εξοπλισμό του mech σας και ξεκινήσετε την αποστολή ... παθαίνετε! Το cockpit είναι αρκετά καλά σχεδιασμένο, με αρκετή λεπτομέρεια και σωστά χρώματα αλλά μόλις κοιτάξετε έξω από το παράθυρο είναι που θα πάθετε το σοκ!

Ο κόσμος είναι απαράδεκτα σχεδιασμένος. Τα χρώματα είναι πολύ φτωχά, δεν υπάρχει καθόλου λεπτομέρεια ενώ τα αντικείμενα που βλέπετε είναι απειροελάχιστα και πολύ άσχημα. Σκεφτείτε ότι τα δέντρα είναι σαν πράσινες πυραμίδες! Ακόμη και το M1 Tank Platoon καλύτερα γραφικά είχε! Ασε καλύτερα τα αντίπαλα Cybrids. Είναι μικρά σε μέγεθος αλλά μόλις τα πλησιάσετε είναι η πραγματική τραγωδία.

Είναι filled vectors με τρία το πολύ χρώματα και καθόλου λεπτομέρεια. Φρίκη! Δε θα συνεχίσω με τα γραφικά του παιχνιδιού γιατί μάλλον θα λογοκριθώ!

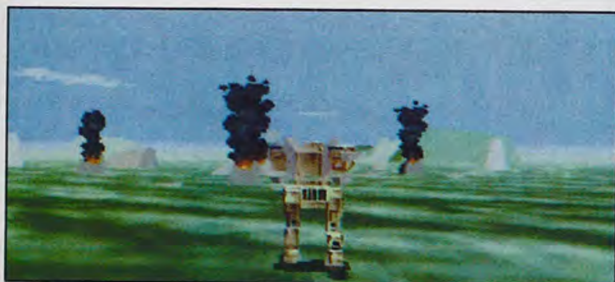
Πριν συνεχίσω όμως θέλω να ξεκαθαρίσω κάτι. Τα γραφικά στο κυρίως παιχνίδι είναι τόσο αναχρονιστικά και άσχημα για CD-ROM (μην το ξεχνάμε αυτό) που με έκαναν να αγνοήσω εντελώς τα video και όλα τα υπόλοιπα στην αρχή και γι αυτό το λόγο παίρνει τόσο χαμηλή βαθμολογία σ' αυτόν τον τομέα. Η κίνηση δεν είναι άσχημη όσο είσαστε σταματημένος!!! Μόλις ξεκινήσετε όμως για δοκιμάστε να στρίψετε είτε τον πυργίσκο είτε ολόκληρο το mech. Τραγωδία! Μέχρι να στρίψετε σας έχουν καταστρέψει εντελώς. Και ερχόμαστε στο μεγαλύτερο πρόβλημα του παιχνιδιού. Είναι εντελώς unplayable.

Ο χειρισμός είναι απράδεκτα αργός, οι αντίπαλοι πολύ ανθεκτικοί, γρήγοροι και δυνατοί ενώ το δικό σας mech υποφέρει. Και όλα αυτά από την πρώτη αποστολή!

Επρεπε οι πρώτες πέντε-έξι αποστολές να είναι σχετικά εύκολες ώστε να εξοικειωθεί ο παίκτης με το χειρισμό και το όλο στήσιμο του παιχνιδιού. Που τέτοια τύχη.

Με το που ξεκινάτε αρχίζουν να πέφτουν οι "σφαλιάρες" βροχή και άντε μετά να κουνηθείτε. Ασε που τα Cybrids είναι διαβολεμένα εύστοχα. Ολες τις βολές τους τις έφαγα στο "κράνος", ούτε μια δεν αστόχησε, ενώ οι μισές δικές μου πήγαν στο βρόντο.

Λέτε να είμαι τόσο άχρηστος πια; Δεν το νομίζω. Μάλλον οι προγραμματιστές της Dynamix με κάνουν να φαίνομαι άχρηστος...









ΓΕΝΙΚΑ

Το Earthsiege είναι σίγουρα ένα από τα χειρότερα παιχνίδια που έχω παίξει τελευταία. Ακόμη και το απαράδεκτο Ultrabots καλύτερο μου φάνηκε! Μέτρια γραφικά, απαράδεκτος χειρισμός και εκνευριστικά μεγάλη (για να μην πω τεράστια) δυσκολία. Ολόκληρη η "τέχνη" (επιτρέψτε μου να αμφιβάλω) των προγραμματιστών καταναλώθηκε στα ανούσια briefings και γενικά σε όλα τα "περιφερειακά" σημεία του Earthsiege ενώ το κυρίως παιχνίδι πάσχει ανεπανόρθωτα. Αποφύγετε το πάση θυσία.

ΑΝΤΟΧΗ

50%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ενα CD πήγε στο βρόντο ... κρίμα το χαμένο πλαστικό!

ΓΡΑΦΙΚΑ	60
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	40
ΓΕΝΙΚΑ	60



Rise of the triad

HOUSE	Apogee
FORMAT	PC
TEST	486DX2/66 SB Pro

Του **Δ. Γιαλλούρη**

Το Rise of the triad ήταν ένας τίτλος που περιμέναμε πολύ καιρό με αγωνία και δέος αφού ακούγαμε κάποια στοιχεία πραγματικά εντυπωσιακά. Τα διάφορα screenshots δεν έλειπαν από το χώρο μας, οπότε τα βλέπαμε και ήμασταν γενικώς χαρούμενοι. Ηρθε όμως η στιγμή να κρίνουμε οι ίδιοι το παιχνίδι αφού επιτέλους είναι έτοιμο.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η κάπως έτσι. Ανήκετε σε μια αντιτρομοκρατική οργάνωση, την HUNT, και σε μία αποστολή στο San Nicolas Island, το αρχηγείο των Τριών, γίνεται αντιληπτή η παρουσία σας με αποτέλεσμα να καταστραφεί το σκάφος που ήταν η μόνη σας διέξοδος. Η ομάδα σας αντιλαμβάνεται ότι δεν υπάρχει τρόπος απόδρασης και η μόνη επιλογή που της έχει μείνει είναι αυτή της ασταμάτητης μάχης. Εσείς παίρνετε το ρόλο ενός μέλους της ομάδας η οποία περιλαμβάνει ακόμα και δύο σκληροτράχηλες γυναίκες.

ΓΕΝΙΚΑ

Το στήσιμο είναι το γνωστό: προοπτική πρώτου προσώπου, αιμοβόροι εχθροί, καταστρεπτικά όπλα, αίματα και κρέατα στον αέρα, με λίγα λόγια το στυλ που καθιέρωσε το Doom. Υπάρχουν βέβαια και οι επιπρόσθετες λειτουργίες, να πετάς και να κοιτάς πάνω-κάτω, συν του γεγονότος ότι μπορείτε τώρα να κινείτε το όπλο σας ξεχωριστά σκοπεύοντας όπου θέλετε, στον κάθετο άξονα.

Ενδιαφέροντα στην αρχή, αλλά μετά εκνευριστικά, κάποια σημεία του εδάφους που σας εκτοξεύουν, για ένα μικρό χρονικό διάστημα, με δύναμη στον αέρα. Χρησιμοποιώντας τα μπορείτε να περάσετε εμπόδια που φράζουν τον δρόμο σας ή και να μαζέψετε bonus από απρόσιτα σημεία. Τώρα, περνώντας στην άλλη μεριά, να μιλήσουμε για τα αρνητικά του ROTT που, αν και είναι λίγα στον αριθμό, δυστυχώς είναι σημαντικά. Κατ'αρχήν να πούμε για το πλέον χρήσιμο κομμάτι του εξοπλισμού, τον χάρτη. Η Apogee



έχοντας βαρεθεί φαίνεται όλους αυτούς τους top-down χάρτες αποφάσισε να πρωτοτυπήσει φτιάχνοντας έναν με περισσότερες από μία διαστάσεις με αποτέλεσμα όταν τον ενεργοποιείτε να νομίζετε ότι παίζετε παιχνίδια εποχής Spectrum (το οποίο κατά τα άλλα ήταν φοβερό μηχάνημα). Οι τοίχοι και οι πόρτες φαίνονται να έχουν πέσει ενώ απεικονίζονται και τα "διακοσμητικά" στοιχεία κάθε επιπέδου (πχ. φλογοβόλα). Και σα να μην έφτανε αυτό δεν μπορείτε να κινηθείτε τη στιγμή που βρίσκεστε μέσα στο χάρτη.

Το ότι μπορείτε να κουβαλάτε μόνο 4 όπλα συγκαταλέγεται και αυτό στα









αρνητικά. Γιατί αγαπητή Apogee να πρέπει να αφήσουμε το Heat Seeker για να πάρουμε το Split Missile; Θέλουμε να είμαστε πλήρως εξοπλισμένοι. Ισως αυτό να προσθέτει στο ποσοστό στρατηγικής και σχεδιασμού που πρέπει να χρησιμοποιήσετε, αλλά σίγουρα αφαιρεί από το ποσοστό ευχαρίστησης.

Γιατί εκεί που χαίρεσαι παίζοντας, αποφασίζεις (άνθρωποι είμαστε) ότι δεν σου φτάνει το θέαμα των εχθρών που πεθαίνουν απλώς, αλλά προτιμάς να τους βλέπεις να γίνονται "μαρμελάδα". Που είναι όμως το bazooka;



ΓΡΑΦΙΚΑ-ΚΙΝΗΣΗ-ΗΧΟΣ

Προσωπικά τουλάχιστον, περίμενα μόλις φορτώσω το Rise of the triad να πάθω έστω και ένα μικρό σοκ λόγω των γραφικών που υπολόγιζα ότι θα έχει. Τελικά το σοκ το έπαθα, όχι επειδή ήταν ωραίο αυτό που έβλεπα, αλλά μάλλον επειδή συνέβαινε το αντίθετο. Αργότερα και αφού ξεδιάλυνα με τον εαυτό μου ότι η απογοήτευσή μου οφείλονταν στο ότι περίμενα αυτό που διαφημιζόταν, δηλαδή όχι αυτό ακριβώς που είναι, το ξανασκέφτηκα. Τα γραφικά του δεν είναι ούτε τα ωραία screenshots που έχετε δει, ούτε σαν του Wolfenstein (αυτό έλειπε), είναι κάτι το μέτριο.

Ευτυχώς έχουν προσεχθεί άλλα σημεία όπως τα εφφέ των εκρήξεων και των πυροβολισμών ενώ οι εχθροί σας κατακρεουργούνται με animations ίσως και λίγο πιο βίαια από του Doom. Χαρακτηριστική ήταν η περίπτωση που μου έτυχε: άνοιξα ένα μυστικό σημείο ενός τοίχου ο οποίος καθώς οπισθοχωρούσε έλιωσε έναν αντίπαλο που με περίμενε εκεί. Η οθόνη γέμισε σάρκες, αίματα, μέχρι και ένα μάτι μου φάνηκε ότι πετάχτηκε. Σ'αυτό το σημείο του παιχνιδιού έχει δοθεί όπως βλέπετε πολύ προσοχή και θα είναι ένας από τους λόγους που θα σας κρατάει κολλημένους αφού είναι γεμάτο από αιματηρά animations ικανά να σας κάνουν να ξεθυμάνετε από τον πιο "χοντρό" εκνευρισμό σας. Αφάνταστα βοηθά ο ήχος με την καλή του ποιότητα είτε σαν background εφφέ είτε σαν εφφέ που συνοδεύουν τους σκοτωμούς.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Παρ' όλη την βίαιη υφή του, το ROTT χαρακτηρίζεται και από το καλό χιούμορ της Apogee. Για παράδειγμα, όταν κάνετε Quit, New game και διαλέγετε επίπεδο δυσκολίας βλέπετε πολλά διαφορετικά εικονίδια με ανάλογους ήχους ή μηνύματα ενώ εάν κατεβάσετε το "παράθυρο" στο τέρμα λόγω ταχύτητας επεξεργαστή, θα δείτε το μήνυμα "Buy a 486". Εκεί όμως που πραγματικά "πετάει" είναι οι επιλογές που δίνει στο Deathmatch. Εχει εννιά Deathmatch modes με τη δυνατότητα να αλλάξετε από την βαρύτητα (!) μέχρι και το φωτισμό της πίστας ή και να βάλετε ακόμα ομίχλη. Μερικά από αυτά τα modes είναι και λίγο γελοία αφού μπορείτε να παίξετε κυνηγητό με τους άλλους παίκτες ή να μεταμορφωθείτε σε σκύλο μαζεύοντας bonus. Πολύ προσεγμένο και το θέμα του χειρισμού σε σημείο να είναι δυνατόν να προγραμματίσετε ένα κουμπί του ποντικιού ώστε να εκτελεί όποια εντολή θέλετε, από fire μέχρι strafe.



ΓΕΝΙΚΑ

Εάν το καλοσκεφτείς, σε σχέση με τις προηγούμενες παραγωγές της Apogee, το ROTT είναι πολύ καλό, λαμβάνοντας βέβαια υπόψιν ότι είναι η πρώτη προσπάθεια της εταιρείας για παιχνίδι τέτοιου είδους. Οσοι έχουν 486 θα ενοχληθούν από την χαμηλή ανάλυση αλλά όσοι έχουν 386 θα την συγχωρούν αφού μπορούν να παίξουν μέχρι και full screen με ικανοποιητική ταχύτητα. Αλλάζει εντελώς μορφή σε Deathmatch modes.

ΑΝΤΟΧΗ 75%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μέτριο αλλά απολαυστικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	74
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	79
ΓΕΝΙΚΑ	78



Magic Carpet

HOUSE	BULLFROG
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX2/66, 4x CD-ROM, Sound Blaster 16

Του Β.Σάμιου

Ο σωστός συνδυασμός της πρωτοτυπίας και της υψηλής ποιότητας στον τεχνικό τομέα ήταν αυτός που χάρισε σε όλα τα παιχνίδια της Bullfrog δάφνες, δόξα και τις πρώτες θέσεις στα διάφορα charts παγκοσμίως. Populus, Syndicate, Theme Park, παιχνίδια με πρωτότυπο θέμα και τεχνικές προδιαγραφές που σίγουρα ζηλεύουν αρκετές εταιρείες στο χώρο. Σαν να μην έφθαναν αυτά, ήρθε να επιβεβαιώσει τη φήμη της, να εδραιώσει το όνομά της και να "πανικοβάλλει" εταιρείες και gamers με την τελευταία της παραγωγή, το... Magic Carpet.

ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΚΑΙ ΕΝΑΝ ΚΑΙΡΟ...

Οταν οι αρχαίοι θεοί δημιούργησαν τον κόσμο, χάρισαν σε όλους τους ζωντανούς οργανισμούς μία πανίσχυρη ενεργειακή δύναμη, το mana. Οι άνθρωποι έμαθαν για την ύπαρξη αυτής της δύναμης και όσοι ήταν ικανοί να την εκμεταλλευτούν έγιναν πανίσχυροι μάγοι. Ηταν η εποχή της μαγείας. Οι μάγοι διασκέδαζαν τον κόσμο με τα κατορθώματά τους και μοχθούσαν για να βγάλουν στην επιφάνεια όσο περισσότερο μπορούσαν από το πολύτιμο mana. Αλλά ο υγιής συναγωνισμός σύντομα μετατράπηκε σε αρρωστημένο ανταγωνισμό και οι πιο δυνατοί από τους μάγους επιδόθηκαν στη μαύρη μαγεία ώστε να ξεπεράσουν τους ανταγωνιστές τους.

Και ξαφνικά, ύστερα από έναν κατακλυσμό ο κόσμος καταστράφηκε από το χέρι ενός μάγου. Αυτά ακριβώς διηγείται ο μεγάλος ιστορικός Molenubar για την ιστορία του Wizard War. Κατόπιν λοιπόν όλων τούτων εμφανίζεστε εσείς με αποστολή να επαναφέρετε την ισορροπία σε 50 κατεστραμμένους κόσμους. Πως θα το πετύχετε; Μαζεύοντας το mana που βρίσκεται είτε στην κατοχή κάποιου διαβολικού μάγου είτε περιέχεται στα τέρατα ή τέλος βρίσκεται ελεύθερο στη φύση. Το εντυπωσιακό όμως βρίσκεται στον τρόπο με τον οποίο μετακινείστε και το "μέσο" που ελέγχετε και δεν είναι κανένα άλλο από ένα... ΜΑΓΙΚΟ ΧΑΛΙ.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ανεβασμένοι λοιπόν πάνω σε ένα μαγικό χαλί και με μία virtual



Το παιχνίδι διαθέτει τρία διαφορετικά "οπτικά" modes. Το normal view, μία εικόνα απολύτως φυσιολογική, αυτήν την εικόνα άλλωστε έχετε όταν παίζετε το παιχνίδι.



Το 3D glasses, ένα mode που προυποθέτει να φοράτε τα ειδικά γυαλιά, που βρίσκονται μέσα στο πακέτο του παιχνιδιού, για να βελτιωθεί η εικόνα και να μπορείτε να παίξετε.



Οχι, δεν πρόκειται για λάθος αλλά για το τρίτο mode του παιχνιδιού. Τα πάντα φαίνονται μέσα από ένα στρερεόγραμμα.



Δυστυχώς με πήρε "χαμπάρι".



Εφθασε σε απόσταση βολής και εξαπέλυσε ένα πανίσχυρο fireball.



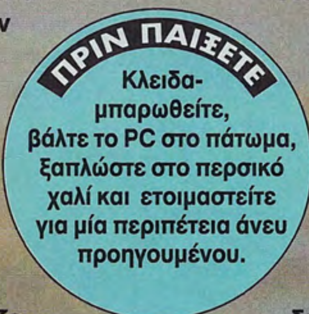
Το fireball πλησιάζει...



...Και με εξολοθρεύει.

reality τεχνική, το παιχνίδι στην αρχή θα σας προκαλέσει ανάμεικτα συναισθήματα.

Ο χειρισμός, το configuration και οι δυνατότητες του Magic Carpet στην αρχή κάνουν τον παίκτη να μπερδευτεί αρκετά και μόνο μετά από αρκετή ώρα προσαρμογής θα ανακαλύψετε τι πραγματικά προσφέρει και τι ακριβώς συμβαίνει. Αν προσπαθούσαμε να κατατάξουμε το Magic Carpet σε μία από τις γνωστές κατηγορίες παιχνιδιών θα πέφταμε σε τραγικό λάθος καθώς ο χαρακτήρας και το στυλ που παρουσιάζει συνθέτουν μία μοναδική εικόνα και φυσικά πρωτότυπη. Πρόκειται για ένα arcade παιχνίδι που συνδυάζει σωστά όλα εκείνα τα στοιχεία που απαιτούνται για να ξεφεύγει από τα "στενά" και κατ'επέκταση βαρετά πλαίσια αυτού του είδους παιχνιδιών.



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Κλειδαμπαρωθείτε, βάλτε το PC στο πάτωμα, ξαπλώστε στο περσικό χαλί και ετοιμαστείτε για μία περιπέτεια άνευ προηγουμένου.

Κυριαρχεί βέβαια η φιλοσοφία της έντονης δράσης αλλά συνοδεύεται από ένα στρατηγικό πνεύμα, πράγμα που σημαίνει ότι τις περισσότερες φορές θα χρειαστεί να σκεφτείτε αρκετά για να ολοκληρώσετε κάποια "αποστολή". Στους πέντε πρώτους κόσμους τα πράγματα είναι σχετικά απλά για λόγους ευνόητους, όπως η προσαρμογή του παίκτη στο παιχνίδι. Ετσι λοιπόν στην αρχή θα πρέπει να μαζέψετε τα απαραίτητα spells, fireball, posses, castle για να καταφέρετε να επιζήσετε και να προχωρήσετε στην αποστολή σας. Για να χρησιμοποιήσετε κάποιο μαγικό πρέπει να διαθέτετε και την αναγκαία δύναμη που προέρχεται φυσικά από το mana που έχετε στην κατοχή σας. Με λίγα λόγια όσο περισσότερο mana έχετε τόσο περισσότερα fireball ή "κεραυνούς" μπορείτε να ρίξετε ή ακόμα και να χρησιμοποιήσετε κάποια spell που απαιτούν κάποιο συγκεκριμένο αριθμό mana. Η επιτυχής ολοκλήρωση κάθε πίστας προυποθέτει να έχετε μαζέψει ένα συγκεκριμένο, φυσικά μεταβαλλόμενο ανάλογα με τον "κόσμο", αριθμό από mana.

Το πρώτο που κάνετε είναι να χτίσετε έναν πύργο όπου θα μαζεύετε την πανίσχυρη δύναμη. Στην συνέχεια πρέπει να φέρετε στην κατοχή σας τις "μπάλες", που περικλείουν τη δύναμη, με το ανάλογο spell. Μόλις πραγματοποιηθεί και αυτό, τα αερόστατά σας



που περιμένουν υπομονετικά στον πύργο σας κάνουν την εμφάνισή τους για να συλλέξουν και να μεταφέρουν τη δύναμη στο κάστρο. Βέβαια τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά καθώς όλη αυτή η διαδικασία που ανέφερα είναι ρευστή σε όλα της τα σημεία που σημαίνει ότι μπορεί να σας καταστρέψουν τα αερόστατα, να "κλέψουν" το mana ή ακόμα να διαλύσουν το κάστρο σας και όλο το mana να διασκορπιστεί ή ακόμα χειρότερα να το μαζέψει κάποιος αντίπαλος μάγος. Στην οθόνη εμφανίζονται μόνο τα απαραίτητα στοιχεία, η ενέργεια του κάστρου σας, των αερόστατών σας, η δική σας, τα spell που έχετε επιλέξει (μέχρι δύο, ένα για κάθε χέρι) και τέλος το mana και ο χάρτης.

Η προοπτική πρώτου προσώπου δε σας επιτρέπει να βλέπετε ούτε το μαγικό χαλί στο οποίο είστε ανεβασμένοι αλλά ούτε καν τα χέρια σας που πετάνε τα μαγικά. Αυτό όμως που θα σας "ανεβάσει" πιο πολύ και από το μαγικό χαλί σας είναι...

ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ, Η ΚΙΝΗΣΗ ΚΑΙ Ο ΗΧΟΣ

Το animation και τα υπέροχα από κάθε άποψη γραφικά σίγουρα είναι τομείς που αποτελούν αντιπροσωπευτικό δείγμα των δυνατοτήτων του PC. Ισως να ακούγεται υπερβολικό αλλά το Magic Carpet από τεχνικής απόψεως είναι ότι καλύτερο έχει παρουσιαστεί μέχρι τώρα. Ενα ομαλότατο animation και μία πλούσια, τόσο σε χρώματα όσο και σε λεπτομέρεια, γραφική πανδαισία προσθέτουν στο παιχνίδι και δίνουν μία νότα ρεαλισμού. Υπάρχει μία πληθώρα επιλογών για την πολυτέλεια των γραφικών που εξαρτάται άμεσα από τις δυνατότητες του PC σας.



Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα στρατό από πολεμιστές, κατά προτίμηση κοντά στο κάστρο του αντιπάλου σας, έτσι ώστε να το κάνουν "θερινό" και να αρπάξετε αρκετό mana.

Μέχρι και επιλογή για τις ανταvακλάσεις, τις σκιές δηλαδή των ιπτάμενων αντικειμένων, έχετε στη διάθεσή σας ώστε αν διαθέτετε αργό μηχάνημα να τις απενεργοποιήσετε. Τα sprites έχουν σχεδιαστεί προσεκτικά με έμφαση στη λεπτομέρειά τους ενώ εντυπωσιακό είναι to γεγονός ότι το pixelation δεν είναι έντονο και δεν ενοχλεί.

Αν πάντως όλα αυτά τα βρείτε εντυπωσιακά τότε για τον ήχο το μόνο που μπορώ να πω είναι ότι θα σας αφήσει έκθαμβους. Περιλαμβάνει ενα μικρό αλλά ποιοτικό μουσικό ρεπερτόριο που, όπως συνηθίζει η εταιρεία, ποικίλει ανάλογα με τις καταστάσεις που αντιμετωπίζετε στο παιχνίδι. Συναντάμε λοιπόν έναν διαφορετικό τόνο στην μουσική υπόκρουση όταν γίνεται μία μάχη ή όταν απλά περιφέρεστε, στοιχείο χαρακτηριστικό που υπήρχε και στο Syndicate. Υπάρχουν μουσικά αποσπάσματα από τη γνωστή όπερα "Ο κουρέας της Σεβίλης", ιδανικά για να σας μεταφέρουν στον μυθικό τόπο όπου εξελίσσεται το παιχνίδι. Τα ηχητικά εφφέ εκτελούν επιτυχώς το δύσκολο ρόλο τους και κάνουν εντονότερη τη δράση.

Το φτερούγισμα των πουλιών, το βουητό των μελισσών και του αέρα είναι ενδεικτικά μερικά από τα εφ-



Αν και υπάρχει μία μεγάλη ποικιλία spells, μπορείτε μόλις στον 25ο κόσμο να τα αποκτήσετε όλα. Το ενδιαφέρον από εκεί και πέρα μειώνεται δραματικά.



Οι αντίπαλοι μάγοι τις περισσότερες φορές κρατούν μία ουδέτερη στάση χωρίς να εμποδίζουν το έργο σας αλλά θα επιχειρίσουν να σας "κλέψουν" αρκετές φορές τις πολύτιμες μπάλες/mana.

φέ που θα σας αφήσουν με το στόμα ανοικτό.

ΟΔΗΓΩΝΤΑΣ ΕΝΑ ΜΑΓΙΚΟ ΧΑΛΙ!!!

Οσο εύκολο ακούγεται τόσο δύσκολο είναι. Αυτό οφείλεται κυρίως στον, εν μέρει, περίεργο χειρισμό του. Με το mouse κατευθύνετε την πορεία σας ενώ με τα "βελάκια" του πληκτρολογίου καθορίζετε την ταχύτητά σας. Τα spell μπορείτε να τα επιλέξετε είτε άμεσα από το πληκτρολόγιο είτε πατώντας το enter και επιλέγοντάς τα με το mouse. Σίγουρα θα ακολουθήσετε τη δεύτερη μέθοδο αφού είναι αδύνατο να θυμάστε τον κάθε αριθμό που αντιστοιχεί στα μαγικά σας.

Μπορείτε να επιλέξετε δύο spell τα οποία ενεργοποιείτε με τα δύο αντίστοιχα κουμπιά του mouse. Γενικά για τον χειρισμό θα λέγαμε ότι δεν είναι ο καλύτερος ή ο κατάλληλος αλλά με μερικές ώρες εξάσκησης θα παραβλέψετε την αδυναμία αυτή. Το πόσο θα αντέξετε να παίζετε είναι ένα ερώτημα στο οποίο θα απαντήσετε εσείς και μόνο καθώς έχετε 50 ολόκληρους κόσμους να επαναφέρετε σε ισορροπία.

Είναι μεν αρκετοί ώστε να σας κρατήσουν για ένα μεγάλο διάστημα προσκολλημένους στην οθόνη αλλά από την άλλη πλεύρα ίσως και να σας κουράσουν. Υπάρχει μία μεγάλη ποικιλία στον τρόπο εκτέλεσης κάθε "αποστολής" και κάθε φορά που θα ολοκληρώνετε μία από αυτές θα θέλετε να δείτε και την επόμενη, και την επόμενη... Αλλωστε κάθε κόσμος επιφυλάσσει και μία διαφορετική έκπληξη, όχι και τόσο ευχάριστη είναι η αλήθεια, αλλά αρκετή για να εξάψει την περιέργειά σας. Οπλιστείτε μόνο με αρκετή υπομονή (θα φροντίσουμε και εμείς αφού στο επόμενο τεύχος θα δημοσιεύσουμε τον τρόπο για να σπάσετε το παιχνίδι) διότι ο μέσος χρόνος ολοκλήρωσης της κάθε αποστολή είναι περίπου μία ώρα.

Τέλος, δεν πρέπει σε καμιά περίπτωση να παραλείψουμε δύο πράγματα, τη δυνατότητα να παίζουν μέχρι και οκτώ παίκτες μέσω δικτύου και τις απαιτήσεις του παιχνιδιού οι οποίες ξεκινάνε από έναν απλό 486 με 4MB μνήμη και φθάνουν μέχρι και Pentium με PCI κάρτα γραφικών και 16MB αν θέλετε να παίζετε σε υψηλή ανάλυση. Αν πάντως είστε τυχεροί και το μηχάνημά σας πληρεί έστω τις minimum απαιτήσεις, το Magic Carpet είναι σίγουρο ότι θα σας ενθουσιάσει.

ΓΕΝΙΚΑ

Διαφορετικό τόσο από άποψη πρωτοτυπίας όσο και ποιότητας. Αν και όλα δείχνουν τέλεια δεν είναι απόλυτο ότι θα σας ελκύσει, λόγω της ιδιαιτερότητας που παρουσιάζει το στυλ του. Αν σας αρέσουν τα arcade παιχνίδια με την έντονη δράση αλλά και την συμμετοχή της στρατηγικής και της σκέψης τότε αξίζει να του αφιερώσετε το χρόνο που του αρμόζει. Η εισαγωγή και μόνο του παιχνιδιού που θα δείτε θα σας πείσει για την ποιότητά του. Μην ξεχνάτε ότι πέρασαν μόνο μερικοί μήνες από την εμφάνισή του και ήδη ετοιμάστηκαν νέοι "κόσμοι". Γι'αυτό λοιπόν βιαστείτε.



Φρουρώντας την τεράστια "μπάλα" μέχρι να έρθουν τα αερόστατα να την περισυλλέξουν.



Το genie είναι από τους δυσκολότερους αντιπάλους. Κλέβει την ενέργειά σας και σας αφήνει ουσιαστικά στο έλεος των τεράτων.

ΑΝΤΟΧΗ

89%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Υπόδειγμα παιγνίου.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	89
ΓΕΝΙΚΑ	90



DAWN PATROL

HOUSE	Empire interactive
FORMAT	Amiga/PC
TEST	Amiga 500 1MB

Του **Δ.Γιαλλούρη**

Το Dawn Patrol είναι ένας εξομοιωτής αεροσκαφών πρώτου παγκοσμίου πολέμου με λίγα καινούργια στοιχεία. Το θέμα έχει χρησιμοποιηθεί πολλές φορές στο παρελθόν σε τέτοιο σημείο ώστε να είναι δύσκολο για κάποιον που βλέπει για πρώτη φορά το Dawn Patrol να νιώσει και το παραμικρό ενδιαφέρον και να ασχοληθεί μαζί του. Αυτό βέβαια ισχύει για τους μέσους gamers που είναι λίγο πολύ "μέσα σ'όλα" γιατί σίγουρα, εάν ανήκετε στην ομάδα των ανθρώπων που κοιμούνται με κράνος ή κάνουν αερομαχίες γυρνώντας γύρω γύρω στο δωμάτιο, θα το βρείτε αρκετά καλό και θα ασχοληθείτε μαζί του.









ΦΟΡΤΩΝΟΝΤΑΣ

το παιχνίδι και αφού δείτε τις ωραίες εισαγωγικές οθόνες θα βρεθείτε αντιμέτωποι με το κεντρικό μενού. Εκεί θα ανακαλύψετε ότι θα έπρεπε να διαβάζατε και λίγο το manual, όχι σαν και μένα, για να μην χάσετε την ψυχραιμία σας και σπάσετε τίποτα. Αντί των γνωστών pull down menus και τα άλλα κόλπα που συνηθίζουν οι εταιρείες, η Empire "έστησε" τον σκελετό του παιχνιδιού σε μορφή βιβλίου.

Το "βιβλίο" αυτό σας δίνει την δυνατότητα καθώς μαθαίνετε στοιχεία για την εποχή εκείνη να αναλαμβάνετε και αποστολές ανάλογου περιεχομένου με αυτού που διαβάζετε.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το βιβλίο που αναφέραμε λοιπόν σας "ξεναγεί" σε διάφορες χρονικές περιόδους, από την στιγμή που έγινε η πρώτη αερομαχία, τα αεροπλάνα άρχιζαν να παίζουν και επιθετικό ρόλο εκτός του αναγνωριστικού - μέχρι και τις τελευταίες μέρες του πολέμου όπου η έκβαση είχε ήδη κριθεί και ήταν πλέον μόνο θέμα χρόνου το τέλος του. Τα "κεφάλαια" λοιπόν αυτά χρησιμεύουν και



σαν campaigns αλλά και σαν πηγή ιστορικών πληροφοριών. Αποτελούνται από :The first air war,The first aces,Aircrafts of the era, Pilot biographies και Preferences.

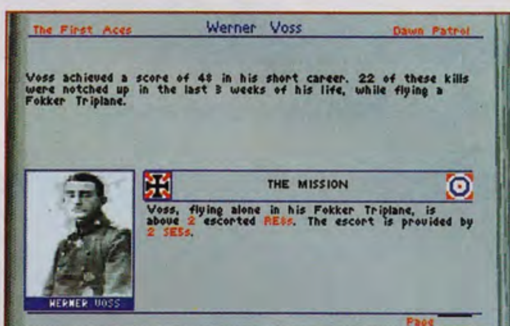
Το πρώτο έχει να κάνει με την εισαγωγή στο επιθετικό δυναμικό μιας χώρας και των αεροπλάνων και γενικά την πορεία που ακολούθησε, όσον αφορά στον αέρα, ο πρώτος παγκόσμιος. Το δεύτερο δίνει πληροφορίες για τους πιλότους που στην αρχή του πολέμου, λόγω του μεγάλου αριθμού καταρρίψεων στο ενεργητικό τους ξεχώρισαν σταδιακά ώστε να αποκαλούνται "Ασσοι".

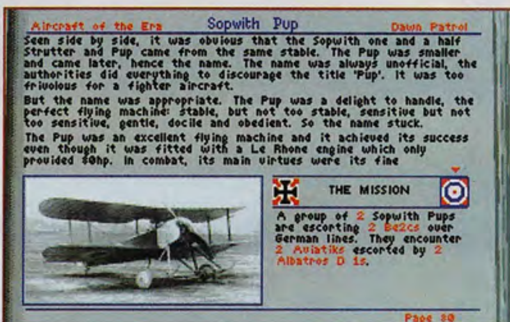
Εάν θέλετε πληροφορίες για τα πιο γνωστά σκάφη της εποχής, πως βελτιώθηκαν και τι ρόλους ανέλαβαν, διαλέξτε την τρίτη επιλογή. Εκτός του κειμένου θα δείτε ψηφιοποιημένες φωτογραφίες και σκηνές του εν λόγω σκάφους καθώς μάχεται. Ακολουθούν οι βιογραφίες των πιλότων, κάτι σαν μια βάση δεδομένων των ενεργών ή ανενεργών πιλότων.

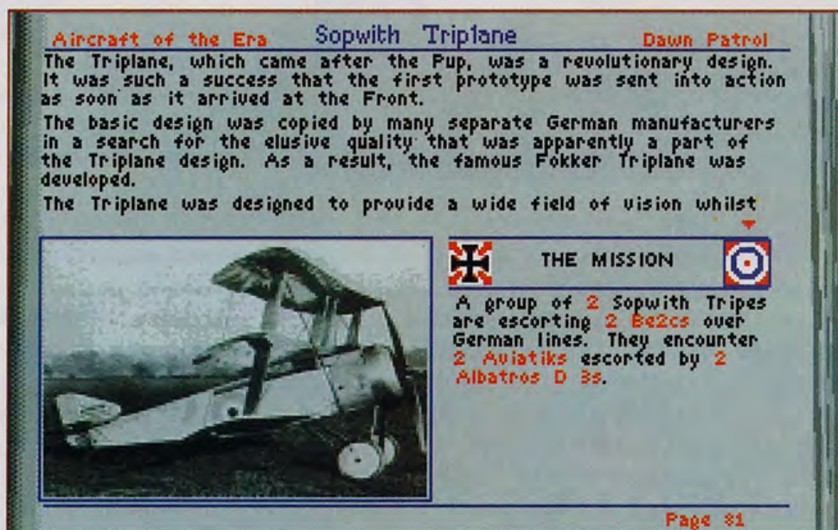
Τέλος τα Preferences σας δίνουν την δυνατότητα να ρυθμίσετε το παιχνίδι ανάλογα με τις ικανότητες σας σαν πιλότος αυξομειώνοντας το επίπεδο δυσκολίας αλλά και ανάλογα των ικανοτήτων του μηχανήματός σας αφού μπορείτε να αλλάξετε την λεπτομέρεια των γραφικών προς όφελος της ταχύτητας, αν έχετε έναν απλό 68000. Φυσικά διαβάζοντας όλα αυτά τα ενδιαφέροντα στοιχεία, έχετε την δυνατότητα να αναλάβετε και κάποια αποστολή με θέμα είτε κάποιο σκάφος, είτε κάποια σημαντική στιγμή στην καριέρα ενός πιλότου, είτε απλώς να λάβετε μέρος σε μία από τις σημαντικές επιχειρήσεις του πολέμου.

Εδώ βρίσκεται η πρωτοτυπία του παιχνιδιού αφού μπορείτε να διαβάσετε για κάτι που σας ενδιαφέρει και αμέσως μετά να το(ν) δείτε σε μια μάχη. Πολύ θετικό το γεγονός ότι διαλέγετε εσείς









ΓΕΝΙΚΑ

Εάν δεν ανήκετε στους φανατικούς εξομοιωτών πτήσης μην χάσετε χρόνο μαζί του. Είναι από εκείνα τα προιόντα που "ζουν" μόνο στα χέρια των οπαδών τους. Μέτρια γραφικά, ανύπαρκτος ήχος και μια καλή ιδέα που δεν μπορεί να βοηθήσει και πολύ. Ισως η ευελιξία του όσον αφορά τις παραμέτρους των αποστολών και η σύνδεση τους με ιστορικά στοιχεία να ελκύσει κάποιους αλλά δεν θα τους κρατήσει για πολύ.





Πάει αυτός. Επόμενος.



Να και ο επόμενος.



Uups! I have stooked!!!



Αφήνει την καταστροφή πίσω του.

την πλευρά με την οποία θα πολεμήσετε έχοντας συγχρόνως την ευκαιρία να αλλάξετε την ιστορία. Επίσης σημαντικό είναι το ότι μπορείτε να φέρετε την μάχη "στα μέτρα σας" αφού είναι δυνατόν να αλλάξετε τον αριθμό των αντιπάλων, την θέση τους, το σκάφος που οδηγούν, το ύφος της αποστολής και άλλες παραμέτρους αυξάνοντας το ενδιαφέρον και μειώνοντας την "ημερομηνία λήξης" του Dawn Patrol.

ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΜΑΧΗ

Τα πράγματα είναι λίγο δύσκολα. Το σκάφος σας ανταποκρίνεται αργά και πολλές φορές δεν είναι εύκολο να το φέρετε σε μια σωστή θέση. Μπορείτε να διαλέξετε πως θα το ελέγχετε αφού το παιχνίδι υποστηρίζει αρκετές γνωστές μάρκες αναλογικών joystick ιδανικών για εξομοιωτές.

Πάντως ο χειρισμός με ψηφιακό joystick με το οποίο έγινε το test δεν έδειξε να διαφέρει και πολύ από αυτόν του πληκτρολογίου.

Ο κόσμος του Dawn Patrol δεν φαίνεται πολύ μέσα από το αεροπλάνο σας αφού τα όργανα του καταλαμβάνουν πολύ μεγάλο χώρο του display ενώ τα όπλα σας έχουν επάνω τους ένα άχρηστο στόχαστρο αφού όποτε και να το χρησιμοποιήσετε θα ρίχνετε σε σημεία που καμία σχέση δεν έχουν με την θέση του εχθρού.



ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Ακόμα και εάν θέσετε όλη την λεπτομέρεια On δεν θα σας κάνει εντύπωση. Τα γραφικά μπορεί πριν από 2-3 χρόνια να ήταν καλά, σήμερα όμως δεν θεωρούνται αξιόλογα. Το έδαφος και τα σκάφη απεικονίζονται με μέτρια προς κακά πολύγωνα ελάχιστης λεπτομέρειας και ταχύτητας.

Ευτυχώς βέβαια που υπάρχει και η δυνατότητα να παρακολουθείτε την μάχη μέσα από διαφορετικές κάμερες δίνοντας κάπως καλύτερα την αίσθηση του χώρου όπου πετάτε. Τα ίδια με τον ήχο απ' όπου ξεχωρίζει μόνο το πολυβόλο σας με τον βαρύ ήχο του.

ΑΝΤΟΧΗ

71%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μέτριο, και χωρίς ενδιαφέρον.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	69
GAMEPLAY	73
ΓΕΝΙΚΑ	70

NIKAIA COMPUTERS

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΜΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ

SERVICE H/Y
ΑΝΟΙΧΤΑ ΟΛΑ ΤΑ ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ

N C C
486 SX/40 MHZ UMC
4MB RAM - 420 MB HD W.D.
1 F D 3 1/2 - 1,44
SVGA C.L., 5424 1MB TRUE COL.
VGA NI COLOR SOUNDBLASTER COMP, MOUSE,
DR DOS 6.0 ORIGINAL
225.000!!!

486 DX 2/66 MHZ
420 MB HD W.D. 4MB RAM
SVGA 3L.B - C.L. 5428 TRUE COL.
1 FD 3 1/2 - 1,44
HANTAREX CRYSTAL 14' '0.8 L.R.- N.I
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
249.000!!!

486 DX 2/80 MHZ
420 MB HD 4MB RAM
SVGA 3L.B. C.L.5428 TRUE COL.
1 F.D. 3 1/2 - 1,44
HANTAREX PCM 14" 0,28 L.R. N.I.
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
279.000!!!

486 DX 4/100 MHZ
540 MB HD 4MB RAM
SVGA 3 L.B. C.L. 5428 TRUE COL.
1 F D 3 1/2 1,44
HANTAREX PCM 14" 0,28 L.R. N.I.
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
307.000!!!

CD ROM
CD ROM SONY 2,5X SPEED 35.000
CD ROM VERTOS 35.000
CD ROM PANASONIC DOUBLE 39.000
CD ROM MITSUMI 3XSPEED 61.000
CD ROM MITSUMI 4XSPEED 65.000

MUSIC CARD
SOUNDBLASTER 2 ORIGINAL 21.000
SOUNDBLASTER PRO ORIGINAL 26.000
SOUNDBLASTER 16 ASP 51.000
PRO SONIC 16 SCSI 28.000
MEDIA VISION PRO 16 BIT 29.000
SOUND PLUS συμβ. με DOS και WIN 12.300

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%

SOUND PLAYER 16 bit.συμβ. με DOS και WIN 21.900

HARD DISKS
HD 420MB WEST DIGITAL 45.000
HD 540MB WEST DIGITAL 49.000
HD 730GB WEST DIGITAL 64.000
HD 850 MB 67.000
HD 1 GB WEST DIGITAL 99.000

PRINTERS
CITIZEN - STAR - CANON - HP
Όλα τα μοντέλα ....Call
STAR LC - 100 ....46.000
SWIFT 200 COLOR 90.000
CITIZEN PROJET II 90.000
CANON BJ 200 ....79.000

CO PROSESSOR
387-DX40 ....9.900
487-SX25 ....17.000

AMIGA
CD 32 + 2 GAMES 65.000
ΔΙΑΘΕΣΙΜΟΙ 60ΤΙΤΛΟΙ

MONITOR PHILIPS 8833 ST 71.000
FD 31/2 ....19.000
EXP.MEMORY 512KB 11.000

UPGRADE
MOTHERBOARD 486 SX/40 ....31.000
MOTHERBOARD 486 DX2/66 INTEL 71.000
MOTHERBOARD 486 DX2/66 CYRIX 46.000
MOTHERBOARD 486 DX 2/80 AMD 70.000
MOTHERBOARD 486 DX 4/100 AMD 87.000

ΚΑΡΤΕΣ-ΜΝΗΜΕΣ
CIRRUS LOGIC 5424 1M 19.000
CIRRUS LOGIC 5428 LB1M 21.000
MULTI I0 LOCAL BUS 5.500
SIMMS 1MB ....CALL
STEALTH 64 VLB 63.000
TRIDENT VESA LB TRUE COLOR 20.500

SEGA (ΕΠΙΣΗΜΗΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ)
SEGA MASTER SYSTEM 19.000
SEGA GAME GEAR 29.900
TV TUNER (G.G.) 29.000
SEGA MEGA DRIVE II +GAME 39.000

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

MULTIMEDIA

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ CD ROM ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ
ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΟΙ ΔΕΚΑΔΕΣ ΑΚΟΜΑ ΤΙΤΛΟΙ

REBEL-ASSAULT	9.000	ACES OF THE DEEP	15.500	CASTLES II	16.000	KING QUEST VII	17.000
NOVASTORM	15.500	OUTPOST	18.000	CENTRAL INTELLIGENCE	12.000	MILLENIUM	23.000
INFERNO	15.500	STAR CRUSADERS	17.000	IRON HELIX	8.000	STARSHIP	11.500
DRAGON-LORE	17.000	MICROCOSM	9.900	CRITICAL PATH	11.000	WING COMANDER 3	22.000
CYCLEMANIA	15.000	DOOM II	16.000	MEGARAGE	5.900	LEGEND OF KYRANDIA 3	16.000
US NAVY FIGHTER 1	16.000	UNDER A KILLING MOON	13.000	AEGIS	11.000	REALMS OF ARKANIA	15.500
WRATH OF THE GODS	18.000	LOST IN TIME	9.900	INDIANA JONES 4	9.900	CYBER WAR	16.500
COLONIZATION 1	15.500	AMON RA	9.900	DAZZLE ODOS	11.600	DARK FORCES	16.900
ZEPELIN	16.500	BLUE FORCE	9.900	MAD DOG I	9.000	WING COM. III ΑΓΓΛ. ORIG.	17.500
WILD BLUE YONDER	17.000	PROTOSTAR	9.900	MAD DOG II	11.000	DARK FORCES	14.900
QUARANTINE	14.000	COMANCHE	14.000	CONSPIRACY	7.000	JUNGLE STRIKE	12.000
RISE OF THE ROBOTS	13.000	TORNADO	7.900	CYBERRAGE	8.500	1942	16.900
PRIVATEER	18.000	TACTICAL MANAGER	12.000	LAWNMOWER MAN	8.000	BUREAU	13.000
DESERT STRIKE	13.000	BATTLE ISLE 2	16.000	KING QUEST VI	6.900		

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ Η/Υ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΙ SERVICE *

A-500 ....50.000
A-600 ....55.000
A-2000 ....75.000
ΔΙΑΦΟΡΑ PC ΑΠΟ 25.000
286-386 ....CALL
DRIVE AMIGA-ATARI 13.000

ΜΝΗΜΗ AMIGA 512K 6.000
ATARI 520 STFM 35.000
ATARI 520 STE 45.000
ATARI 1040 STFM 45.000
ATARI 1040 STE 50.000
ATARI LYNX 24.000

ATARI SC 124 COLOR 45.000
ATARI SM 125 ....25.000
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STFM ΣΕ 2MB 35.000
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STE ΣΕ 2MB 18.500

* ΤΙΜΕΣ ΜΕ ΦΠΑ

GAMES PC - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - 700 ΤΙΤΛΟΙ CDROM

Π.ΡΑΛΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ ΤΚ. 184 53 • ΤΗΛ. 4951816 4965511 FAX. 4951816



CYCLONES

HOUSE	SSI inc
FORMAT	PC
TEST	486 DX 2/66, SB PRO

Του **Δ. Γιαλλούρη**

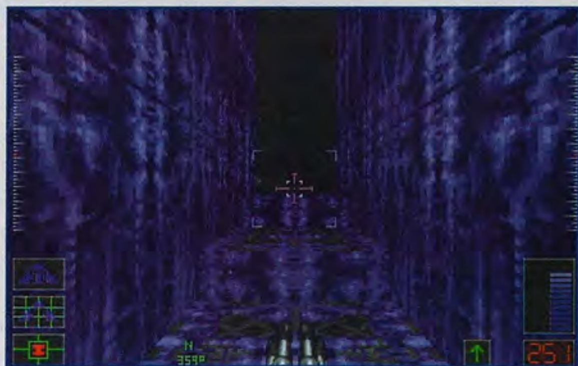
Τώρα τελευταία έχουν πραγματικά κυκλοφορήσει δεκάδες DOOM-like παιχνίδια. Κάθε εταιρεία, διάσημη και μη, έχει πλέον στο ενεργητικό της και μια παραγωγή που θυμίζει Doom. Εντάξει, σίγουρα το προαναφερόμενο παιχνίδι αξίζει το θόρυβο που έγινε γι'αυτό και σίγουρα ήταν φυσικό να αντιγραφεί αλλά μέχρι ενός σημείου!

Εχει γεμίσει η αγορά από "νόθα" παιχνίδια δράσης με προοπτική πρώτου προσώπου που δεν φτάνουν ούτε κατα διάνοια το απλό αλλά τρομερά λειτουργικό στήσιμο του Doom. Αναμενόμενο ήταν λοιπόν να περάσει απαρατήρητο ένα demo του Cyclones που είχε πέσει στα χέρια μου πριν από λίγο καιρό. Οταν με ρωτούσαν περι τίνος πρόκειται έλεγα απλώς, "σαν το Doom" και όλοι καταλάβαιναν ότι ήταν μία ακόμη μέτρια προσπάθεια "κλοπής" της επιτυχίας της ID. Οπως βλέπετε όμως επάνω από το review υπάρχει το δοξασμένο από πολλούς όνομα της SSI το οποίο από μόνο του υπόσχεται ποιότητα και σεναριακή πληρότητα.

Εκείνο όμως που δεν βλέπετε είναι το όνομα της Raven Software η οποία -εάν δεν το ξέρατε- είναι υπεύθυνη για τον νευρικό κλονισμό που έπαθαν πολλοί όταν έμαθαν πως το Heretic δεν τρέχει σε 386.

Ετσι, μόνο εάν προσθέσεις ένα SSI σενάριο και έναν Raven οπτικοακουστικό τομέα έχεις στα χέρια σου μια δημιουργία που σίγουρα θα ξεχωρίσει, τουλάχιστον όσο το επίσης πετυχημένο System Shock.

Ευτυχώς δεν διαψεύστηκα και έχοντας ασχοληθεί υπερβολικά με το εν λόγω παιχνίδι μπορώ να πω ότι η εμπιστοσύνη που είχα στην SSI και ο θαυμασμός μου για την Raven παρέμειναν αμείωτα. Για να δούμε όμως...



ΤΙ ΠΑΙΖΕΤΑΙ

Αντε πάλι αυτοί οι εξωγήινοι. Τόσες φορές τους έχουμε κάνει "αλοιφή" και αυτοί δεν λένε να το βάλουν κάτω. Για πολλοστή φορά προσπαθούν να κατακτήσουν τη Γη και να την μετατρέψουν σε δικό τους κόσμο. Ευτυχώς όμως δεν μας βρίσκουν απροετοίμαστους αφού γι'αυτούς ακριβώς τους κυρίους έχει συσταθεί μια ειδική ομάδα ονομαζόμενη HAVOC. Οι κατά τα άλλα ειρηνικοί αυτοί τύποι είναι εξοπλισμένοι με μία στολή/εξωσκελετό η οποία τους επιτρέπει να προκαλούν ζημιά μεγάλου βαθμού στις εξωγήινες στρατιές. Εκτός του sabre glove που φοράνε μπορούν να χρησιμοποιήσουν και διάφορα όπλα σταδιακά αυξανόμενης ισχύος.

Εκτός των πυρομαχικών που χρειάζεται ένα μέλος της HAVOC για να είναι αποτελεσματικό, είναι απολύτως απαραίτητο να βρίσκει μέσα στα επίπεδα όσο το δυνατόν περισσότερα Bio-kit και Mech-kit.

Τα πρώτα θεραπεύουν τον χαρακτήρα μας αφού όσο "μουράτος" και να είναι παραμένει θνητός, ενώ τα δεύτερα επισκευάζουν τις ζημιές που τυχόν έπαθε η στολή του, η οποία, μπορεί να σηκώσει και εξαρτήματα όπως και jump jets για να υπερπηδάτε τα εμπόδια. Ολα αυτά βέβαια που θα περάσει ο ήρωάς μας θα είναι ακατόρθωτα μέχρι αδύνατα να αντιμετωπιστούν αν δεν κοσμούσε το παιχνίδι ένας πραγματικά πολύ καλός...

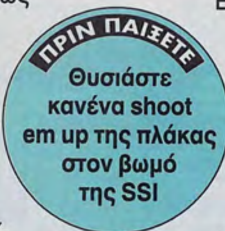


ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Την έκφραση "μπλέξαμε τα μπούτια μας" σίγουρα την ξέρετε, το "μπλέξαμε τα κουμπιά μας" όμως την ξέρετε; Οχι, εντάξει μην



απογοητεύεστε δεν είναι τόσο άσχημα τα πράγματα. Αντιθέτως μετά από λίγο καιρό παιχνιδιού και έχοντας τραβήξει αυτά που τράβηξα και εγώ για να συνηθίσω το χειρισμό του Cyclones είναι σίγουρο ότι θα εξοικειωθείτε και θα σπέρνετε τον θάνατο με μεγάλη άνεση. Γιατί όμως τόσα πολλά κουμπιά;



Γιατί ο Havoc μέσω της καινούργιας 3d engine της Raven ξεπερνά τις καινοτομίες του System Shock δίνοντας ακόμη περισσότερη ελευθερία στον παίκτη. Ετσι μπορείτε να κοιτάτε πάνω, κάτω, να πηδάτε, να κάνετε straffing με ένα κουμπί και άλλα διάφορα. Ωραία θα μου πείτε, και τι το καινούργιο έχει;

Οσα προανέφερα συν της κίνησης, γίνονται όχι μόνο με το πληκτρολόγιο αλλά και με το ποντίκι με συνδυασμό του δεξιού κουμπιού του και κάποιας κατεύθυνσης (μπερδευτήκατε;).

Εντάξει αυτό δεν είναι τίποτα το καινούργιο ή πρωτότυπο, αλλά ότι το όπλο σας οπότε στοχεύετε δεν είναι "fix" αλλά ελέγχεται μέσω του ποντικιού σίγουρα είναι κάτι καινούργιο. Ετσι κινείστε με τα κουμπιά του αριθμητικού πληκτρολογίου ενώ κοιτάτε δεξιά, αριστερά και πάνω, κάτω κινώντας το όπλο σας.

Εκτός του ότι είναι πρωτότυπο δίνει και μια αίσθηση ρεαλισμού αφού σε στιγμές που "δεν ξέρετε από πού σας έρχεται", φτάνει μια απότομη κίνηση του ποντικιού για να αποκαλύψει τον δράστη όπου και αν βρίσκεται. Η επίδραση της παράδοσης της SSI φαίνεται καθαρά αφού το Cyclones δεν "ξεφεύγει" ούτε είναι αόριστα δοσμένη η ιστορία που βρίσκεται πίσω του. Ετσι για κάθε αποστολή που αναλαμβάνετε σας δίνεται ένα αναλυτικό briefing με τους στόχους σας ενώ η βάση σάς δεν σας αφήνει αβοήθητους αφού δεν ξεχνά να σας δίνει hints και περαιτέρω οδηγίες για κάθε καινούργια περιοχή που επισκέπτεστε.

Οι γρίφοι του είναι οι γνωστοί για τα παιχνίδια του είδους, βρείτε το κλειδί, ανοίξτε την αντίστοιχη πόρτα, ενεργοποιήστε τους διακόπτες και τα κλασικά που έθεσε το Doom. Οσον αφορά...





ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΗΧΟ

Δεν θα μείνετε ανικανοποίητοι. Ολόκληρη Raven είναι αυτή, θα "έντυνε" το παιχνίδι της με τίποτα μπαρούφες;

Οχι βέβαια αφού κρατάει ένα αρκετά υψηλό επίπεδο ποιότητας με το Light Sourcing να δίνει ρέστα και να προσφέρει ακόμα περισσότερο ρεαλισμό. Τα effects του πολύ καλά και "χορταστικά" ενώ η μουσική που συνοδεύει την πορεία σας αλλάζει ανάλογα με το επίπεδο όπου βρίσκεστε.





ΓΕΝΙΚΑ

Ενας πολύ καλός συνδυασμός της δράσης και της ωμής βίας του Doom (σε μικρότερο ποσοστό βέβαια) με την ποικιλία του System Shock. Σχεδιασμένο από άτομα που ξέρουν να κρατάνε το ενδιαφέρον του παίκτη αμείωτο, θα σας κάνει συντροφιά πολύ καιρό μέχρι να το τελειώσετε, έτσι για να μπείτε στο (μόνο) μάτι των εξωγήινων και να σταματήσουν επιτέλους να σας ενοχλούν. Στα αρνητικά κατατάσσεται η "παραξενιά" της 3d engine η οποία σε έναν 386 δεν λέει να αυξήσει την ταχύτητά της όσο και αν μικρύνετε το παράθυρο της δράσης ή τη λεπτομέρεια των χώρων. Δεν πρέπει να παραλείψω το επίπεδο που βρίσκεστε στο εξωγήινο scout ship το οποίο είναι φοβερό όσο και αν είναι δύσκολο να προσανατολιστείτε. Χρησιμοποιήστε απαραίτητα τον πολύ καλό 3d χάρτη που προσφέρει το παιχνίδι.

ΑΝΤΟΧΗ
82%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Blast first, talk later.

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	86
ΓΕΝΙΚΑ	83





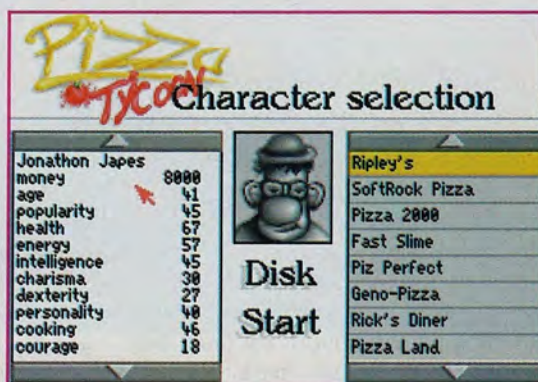
HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC
TEST	486DX/40, SB PRO

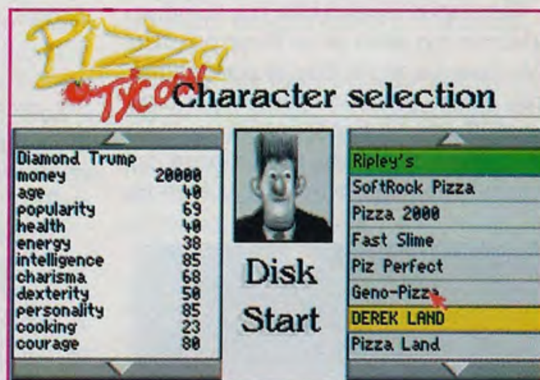
Του **Derek dela Fuente**

Θα πρέπει να παραδεχτώ ότι περίμενα με αγωνία να παίξω αυτό το παιχνίδι. Τελικά έφτασαν στα χέρια μου οι δύο δισκέτες που απαιτούν 8 MB, έτσι για να μου φύγει η περιέργεια! Από τον τίτλο θα καταλάβετε εύκολα περί τίνος πρόκειται. Είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής με πολλά κωμικά στοιχεία που σίγουρα θα ανεβάσουν την διασκέδαση σας σε υψηλά επίπεδα, ειδικά αυτοί που ευχαριστήθηκαν με το Transport Tycoon θα πρέπει να αρχίσουν από αύριο κιόλας την αναζήτηση για το παιχνίδι... Θα πρέπει να σημειώσω ότι το παιχνίδι δεν είναι τόσο δύσκολο όσο μπορεί να φαντάζει σε κάποιους. Θα έλεγα μάλιστα ότι σε κάποιο βαθμό μοιάζει με το Theme Park το οποίο πιστεύω ότι ήταν σχετικά εύκολο στην κατανόηση του σεναρίου.

Ο βασικός σκοπός σας στο παιχνίδι είναι να δημιουργήσετε την δική σας αυτοκρατορία στον τομέα της...πίτσας. Δεν πρόκειται να ασχοληθείτε απλώς με την επέκταση των εστιατορίων σας και γενικά με την αύξηση των κερδών αλλά θα πρέπει να ασχοληθείτε σοβαρά και με την δημιουργία δικών σας συνταγών έτσι ώστε να μπείτε ακόμη πιο δυναμικά στην αγορά. Μην αφεθείτε στις εύκολες και παραδοσιακές λύσεις που όλοι λίγο πολύ γνωρίζουν αλλά προσπαθήστε να δημιουργήσετε κάτι εντελώς ξεχωριστό αλλά και νόστιμο για να μπορέσετε να αντέξετε στον ανταγωνισμό. Το κλασικό "τυρί,ζαμπόν, μπέικον" δεν έχει καμμία θέση εδώ! Χρησιμοποιείστε φαντασία αλλά και σωστή αναλογία στα υλικά. Δημιουργήστε κάτι νέο και ξεχωριστό το οποίο φροντίστε να το διαφημίσετε με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να έρχονται όλοι για να δοκιμάσουν αυτό που φτιάξατε.

Οπως και στο Theme έτσι και εδώ βασικό στοιχείο του παιχνιδιού αποτελεί η επιχειρηματική σας ικανότητα. Θα πρέπει να προσέχετε με ποιους συνεργάζεστε, ποιους προσλαμβάνετε, τι έξοδα κάνετε, θα πρέπει να φροντίσετε για τις πηγές χρηματοδότησης και κέρδους. Μην ξεχνάτε ότι έχετε τρομερό ανταγωνισμό με τις άλλες επιχειρήσεις και θα πρέπει να προσέχετε το τι συμβαίνει στην αγορά για να προσαρμόζεστε και εσείς αναλόγως. Μπορείτε, για παράδειγμα, να αφήσετε την πρωτοβουλία στους συνεργάτες σας να καθορίζουν τις τιμές ή να













επιβάλετε εσείς μία για όλη την αλυσίδα των καταστημάτων σας. Οι παράμετροι και οι λεπτομέρειες στο παιχνίδι είναι τόσες πολλές που ποτέ δεν θα είστε απολύτως σίγουροι για τις αποφάσεις που θα παίρνετε. Δεν αρκεί να έχετε νόστιμη πίτσα, θα πρέπει και το περιβάλλον που προσφέρετε να είναι το ίδιο υψηλού επιπέδου και αυτό δεν είναι και τόσο απλό. Θα πρέπει επίσης να βρίσκεστε σε συνεχή επαφή με τους υπευθύνους των εστιατορίων σας και να ενημερώνεστε για το πως κυλούν τα πράγματα. Μια βαθμολογική κλίμακα θα σας δείχνει το πόσο καλά τα καταφέρνετε, αν τα καταφέρνετε...

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Πρέπει απαραίτητα να έχετε φάει για να μην παραγγείλετε καμιά πίτσα.

Τώρα, μπορεί όλα να φαίνονται ότι λειτουργούν καλά και ότι εσείς είστε ο κυρίαρχος όμως ο χώρος της πίτσας είναι απρόβλεπτος και για αυτό θα πρέπει να είστε συνεχώς σε επαγρύπνηση γιατί πολλά μπορεί να συμβούν. Ας πούμε, για παράδειγμα, ότι η καταγωγή της πίτσας θα σας δημιουργήσει προβλήματα αφού η Μαφία θα προσπαθήσει να μπει στο "κόλπο" και φυσικά τα δικά σας προβλήματα αυξάνονται μέχρι εκρήξεων... Το ευχάριστο στην συγκεκριμένη υπόθεση είναι ότι μπορείτε, μαζί με τους υπόλοιπους συναδέλφους σας, να πολεμήσετε έχοντας σαν όπλο το γεγονός ότι οι κινήσεις σας εναντίον αυτών που επιβουλεύονται τις ιδιοκτησίες σας έχουν πολύ μεγαλύτερο αντίκτυπο, και δημιουργούν πολύ μεγαλύτερα προβλήματα, σε αυτούς από ότι οι δικές τους σε σας. Μπορεί όταν ξεκινήσει αυτός ο πόλεμος να ρίξετε το βάρος εκεί μην ξεχνάτε όμως ότι θα πρέπει να φροντίσετε έτσι ώστε να μην σταματήσει εντελώς η παραγωγική διαδικασία γιατί ο πόλεμος απαιτεί χρήματα για να συντηρηθεί αλλά και να τελειώσει με νίκη.

Οπως αντιλαμβάνεστε η ιδιοκτησία ενός εστιατορίου δεν σημαίνει απλώς ότι γεμίζουμε τα στομάχια των πελατών. Αγοράζουμε, κτίζουμε, σχεδιάζουμε τα επόμενα βήματα, κάνουμε συμφωνίες και συμβόλαια, ψάχνουμε για περιοχές κατάλληλες για επέκταση, διαφημίζουμε, κάνουμε έρευνες αγοράς... Το στοιχείο που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει είναι η ρεαλιστικότητα που το χαρακτηρίζει. Ολα έχουν άμεση σχέση με τα όσα συμβαίνουν και στην πραγματικότητα!

Θα πρέπει να τοποθετείτε τα εστιατόρια σε κατάλληλες τοποθεσίες (αυτές που στην γλώσσα της αγοράς λέγονται "περάσματα"). Θα πρέπει να έρθετε σε επαφή με αυτόν που θα σας πουλήσει το οικόπεδο και αφού κτίσετε να το επιπλώσετε σωστά και φυσικά να ξεκινήσετε την διαδικασία παραγωγής του προιόντος σας. Σας είπα και πριν ότι το βάθος του παιχνιδιού είναι τόσο μεγάλο που θα χρειαζόνταν μήνες για να το ακουμπήσετε σε όλη του την έκταση, αυτό είναι όμως και το χαρακτηριστικό που κάνει το παιχνίδι προκλητικό. Επίσης εύκολη είναι και η πρόσβαση στα menu αλλά και τις κάθε είδους πληροφορίες όταν έχετε κάπου πρόβλημα. Δεν χρειάζεται να επαναλάβω πόσο καλό παιχνίδι είναι ούτε το πόσο πολύ με έχει ενθουσιάσει.

Με περιμένουν πολλές ώρες μπροστά στον υπολογιστή και ελπίζω το ίδιο να συμβεί και με εσάς σε αυτό το παιχνίδι που δίνει στον καθένα την δυνατότητα να ανακαλύψει ή να επιβεβαιώσει την εξυπνάδα του!

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα Εξαιρετικά πρωτότυπο παιχνίδι που οι αδύνατοι τομείς όπως γραφικά και ήχος περνάνε απαρατήρητοι. Λόγω του ύφους του και του μεγέθους του θα σας κρατήσει αρκετό καιρό μπροστά στο monitor. Για ακόμα μία φορά η microprose επιβεβαίωσε την υψηλή κλάση της. Αν σας αρέσει το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών δεν πρέπει σε καμιά περίπτωση να χάσετε το Pizza Tycoon.





ΑΝΤΟΧΗ

90%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Νοστιμότατο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	90
ΓΕΝΙΚΑ	85



WINGS OF GLORY™

HOUSE	ORIGIN
FORMAT	PC, PC CD-ROM
TEST	486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro

Του **Π. Δημόπουλου**

Όλοι πλέον γνωρίζουν ότι η Origin είναι μια από τις αγαπημένες μου εταιρείες παραγωγής παιχνιδιών στο χώρο των PC. Ταυτόχρονα όμως πρόκειται και για μια εταιρεία η οποία έχει λάβει αμφισβητούμενες κριτικές. Το Strike Commander κατηγορήθηκε ευρέως, λόγω απαιτήσεων κυρίως, και όμως αποτελεί ένα από τα αγαπημένα μου παιχνίδια. Το Pacific Strike ήταν εκπληκτικό και όμως πέρασε σχετικά απαρατήρητο και οι απαιτήσεις του σε hardware βρέθηκαν για μια ακόμη φορά στο στόχαστρο των reviewers ανά τον κόσμο. Αυτό όμως που δεν μπόρεσαν να αντιληφθούν οι περισσότεροι ήταν ότι η Origin κοιτούσε μακροπρόθεσμα. Τι εννοώ; Μπορεί το μεγαλύτερο μέρος του αγοραστικού κοινού να μην πληρούσε τις προϋποθέσεις του hardware τη συγκεκριμένη ημερομηνία κυκλοφορίας των προαναφερθέντων παιχνιδιών αλλά όλοι πλέον γνωρίζουν τον ταχύτατο ρυθμό εξέλιξης των PC και τη ραγδαία πτώση της τιμής τους. Έτσι οι προγραμματιστές της εταιρείας δημιούργησαν το καλύτερο δυνατό χωρίς, να υπολογίζουν τις άμεσες πωλήσεις. Γι αυτό αγαπώ αυτή την εταιρεία, γιατί εφαρμόζει το ρητό "Spare no expenses", κάτι το οποίο εκτιμώ ιδιαιτέρως.

Το νέο λοιπόν τέκνο αυτής της, σχετικά αδικημένης πιστεύω, εταιρείας ακούει στο όνομα Wings of Glory και αποτελεί τεχνική εξέλιξη των δύο προηγούμενων παιχνιδιών αν και θεματικά δεν έχει καμμία απολύτως σχέση.

Στο Strike Commander μεταφερόμασταν στο μέλλον και σε ένα σμήνος μισθοφόρων το οποίο πετούσε με υπερσύγχρονα F-16 Fighting Falcons. Στο Pacific Strike πετάξαμε με Hellcats, Corsairs και Dauntlesses στο φοβερό πόλεμο του Ειρηνικού μεταξύ Αμερικανών και Ιαπώνων. Αυτή τη φορά η Origin μας μεταφέρει στα πρώτα βήματα της πολεμικής αεροπορίας, στον σκληρότερο και πιο αιματηρό πόλεμο που γνώρισε μέχρι σήμερα ο πλανήτης.

Τον σχετικά άγνωστο Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο. Τα αεροσκάφη είχαν δύο ή και τρεις πτέρυγες, τα πολυβόλα ήταν τοποθετημένα πίσω από τη δίφυλλη έλικα, η τελική ταχύτητα με το ζόρι έφτανε τα 100 ναυτικά μίλια την ώρα ενώ τα Zeppelins (ωραίοι οι Led Zeppelin, άσχετο!) αποτελούσαν τα βαρέα βομβαρδιστικά της εποχής. Εξοχα, τι να σας πω. Μιλάμε για μια εποχή στην οποία τα αεροσκάφη είχαν πτητική συμπεριφορά μπανιέρας, οι επιδόσεις ήταν μηδαμινές ενώ οι ελιγμοί αερομαχιών μπορούσαν





να μετρηθούν στα δάχτυλα του ενός χεριού! Και όμως ήταν η εποχή που έζησε ο μεγαλύτερος κατά πολλούς άσσος όλων των εποχών.

Ο Γερμανός Βαρώνος Von Richtoffen ή αλλιώς Κόκκινος Βαρώνος ο οποίος πετούσε με ένα εντυπωσιακό, αν και αεροδυναμικά απαράδεκτο, τριπλάνο τύπου Fokker Dr.1. Που κολλάτε εσείς στην όλη υπόθεση Αναλαμβάνετε το ρόλο ενός Αμερικανού πιλότου ο οποίος πηγαίνει εθελοντικά (η Αμερική δεν είχε











μπει ακόμα στον πόλεμο), στη Γαλλία να πολεμήσει τους Γερμανούς στο πλευρό των Αγγλων και Γάλλων συμμάχων. Φυσικά, όπως και στα δύο προηγούμενα παιχνίδια, η τύχη της μονάδας σας στον πόλεμο εξαρτάται άμεσα από την επίδοσή σας σε κάθε αποστολή.

Σεναριακά εντάξει είναι τα πράγματα, τα αναμενόμενα. Πάμε να δούμε και τα τεχνικά χαρακτηριστικά του Wings of Glory. Νάτα τα όμορφα! Οπως και στα δυο προηγούμενα παιχνίδια η λεπτομέρεια στα γραφικά είναι πραγματικά απίστευτη. Ολες οι γραμμώσεις (πάλι ξύπνησε ο μοντελιστής μέσα μου) των αεροσκαφών είναι εμφανέστατες όπως άλλωστε και τα εθνόσημα. Υπάρχουν διάφορες παραλλαγές πολύ πλούσιες σε χρώματα και σχέδια αλλά και γενικότερα οι χρωματισμοί όλων των αεροσκαφών είναι πολύ έντονοι αλλά παρουσιάζουν και αξιοσημείωτη ποικιλία.

Ο κόσμος στον οποίο "κινείστε" είναι πολύ λεπτομερής αλλά κάπως άγονος, κάτι όμως που χαρακτήριζε τα πεδία των μαχών εκείνης της εποχής. Οι πόλεις τις οποίες συναντάτε είναι πολύχρωμες και λεπτομερείς αν και κάπως επίπεδες ενώ όλα τα sprites του παιχνιδιού παρουσιάζουν αξιοσημείωτη λεπτομέρεια. Η κίνηση των γραφικών είναι αρκετά γρήγορη και χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα ενώ αυτό που με εντυπωσίασε είναι το γεγονός ότι ένα αεροσκάφος όσο περισσότερο χτυπιέται τόσο περισσότερο "καπνίζει" αλλά και το ότι όταν κάποιο αεροπλάνο πέσει στο έδαφος τότε, εκτός από τον κρατήρα που ανοίγει, φαίνεται και ο καμμένος σκελετός του.

Πολύ καλό! Υπάρχουν φυσικά όλες οι εξωτερικές όψεις στις οποίες μας έχει συνηθίσει τόσο καιρό η Origin και οι οποίες είναι πολλές σε αριθμό και σίγουρα ικανοποιούν όλα τα γούστα και τις απαιτήσεις. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πολύ καλός χωρίς όμως η μουσική να αποτελεί τίποτα το συγκλονιστικό. Η ομιλία και φυσικά τα ηχητικά εφφέ είναι αυτά που κλέβουν την παράσταση. Πυροβολισμοί, ήχοι του κινητήρα και φυσικά εκρήξεις είναι αυτά που ακούτε σε κάθε πτήση. Αυτό που δε με ικανοποίησε όμως είναι ο ήχος των σφαιρών σας όταν κτυπούν τον αντίπαλο. Πότε ακούγεται, πότε δεν ακούγεται και γενικά ο μόνος τρόπος να καταλάβετε εάν κτυπήσατε τον αντίπαλο σας είναι από το αν βγάζει καπνό ή όχι. Κακό αυτό αλλά μετά από λίγο καιρό είμαι σίγουρος ότι θα συνηθίσετε. Η ανταπόκριση του αεροσκάφους στις εντολές σας είναι λίγο αργή, ή μάλλον αρκετά αργή, αλλά αυτό δικαιολογείται από το γεγονός ότι τα αεροσκάφη εκείνης της εποχής δεν ήταν και τόσο ευέλικτα λόγω ασθενούς κατασκευής.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Δείτε το Blue Max και θα με θυμηθείτε.

Το gameplay του παιχνιδιού έχει αρκετά μεγάλη ποικιλία αποστολών αλλά η δυσκολία του είναι αρκετά μεγάλη λόγω κυρίως της σχετικά αργής ανταπόκρισης του αεροσκάφους σας, κάτι που καθιστά τις αερομαχίες εξαιρετικά αργές και επίπονες. Αααα αυτά ...





ΓΕΝΙΚΑ

Ενα αρκετά καλό παιχνίδι το οποίο ακολουθεί την παράδοση των πολύ καλών Strike Commander και Pacific Strike αν και δε με εντυπωσίασε και τόσο πολύ. Πρωτότυπο το θέμα αλλά πρέπει να ομολογήσω ότι ποτέ δε με γοήτευσαν οι ιπτάμενες μπανιέρες έεε συγγνώμη τα διπλάνα. Πολύ όμορφα τα γραφικά, με φοβερή λεπτομέρεια και άφθονα χρώματα, καλός ο ήχος αν και ο χειρισμός είναι λίγο αργός λόγω κυρίως του χαρακτήρα των αεροσκαφών που πετάτε. Το gameplay είναι αρκετά πλούσιο με ομαλή ροή αν και η δυσκολία του παιχνιδιού είναι αυξημένη. Εάν σας άρεσαν τα δύο προηγούμενα αντίστοιχα παιχνίδια της εταιρείας και είσαστε φίλοι των διπλάνων μην το χάσετε. Αξίζει.





ΑΝΤΟΧΗ 80%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πολύ καλό αλλά το θέμα του δε με έπεισε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	86
ΓΕΝΙΚΑ	86



BUREAU 13

HOUSE	TAKE 2/GAMETEK
FORMAT	PC, PC CD-ROM
TEST	486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro

Του **ShadowCaster**

Αχ πως μου αρέσουν οι εκπλήξεις. Τι εννοώ; Πριν από κανένα τρίμηνο είχα διαβάσει σε κάποιο άρθρο ότι σε ένα από τα πολλά shows για games που γίνονται στο εξωτερικό (και μόνο δυστυχώς!) εμφανίστηκε κάποιο παιχνίδι που άκουγε στο όνομα Bureau 13. Και μετά τίποτα απολύτως. Ούτε διαφημίσεις, ούτε πομπώδη previews, ούτε demos ούτε τίποτα. Νέκρα σας λέω! Και να που το εν λόγω παιχνίδι έπεσε στα χέρια μου. Ηξερα σε γενικές γραμμές το σενάριο, είχα δει και κάποιες φωτογραφίες αλλά τίποτα από αυτά δεν ήταν ικανό να με προετοιμάσει για το σοκ που επακολούθησε της εγκατάστασης του Bureau 13 στο σκληρό μου δίσκο! Από την πρώτη κιόλας κίνηση που έκανα στο παιχνίδι αυτό κατάφερε να με καθηλώσει μπροστά στο μόνιτορ μου για ένα ολόκληρο οκτάωρο! Και πρέπει να σας πω ότι κάτι τέτοιο δεν είναι καθόλου εύκολο για τα δικά μου δεδομένα. Αυτό εννοώ όταν μιλάω για εκπλήξεις. Βλέπεις παντού του κόσμου τις διαφημίσεις και τελικά τα καλύτερα παιχνίδια είναι αυτά που διαφημίζονται ελάχιστα ή και καθόλου.

Οπως το αξεπέραστο UFO: Enemy Unknown. Ούτε που είχα ακούσει οτιδήποτε μέχρι που έπεσε στα χέρια και έπαθα την πλάκα της ζωής μου. Η το αλησμόνητο Shadow of the Comet. Η ακόμα και το Noctropolis. Αυτό που θέλω να πω δεν είναι ότι όσα παιχνίδια διαφημίζονται πολύ είναι "άσχημα" (λέγε με King's Quest!) αλλά το ότι αν βασίζεστε μόνο στη διαφήμιση ίσως να χάσετε τα καλύτερα κομμάτια. Δε λέω καλά είναι και τα demos και τα previews και οι ολοσέλιδες διαφημίσεις από πλευράς ενημέρωσης αλλά άλλη γλύκα έχει το να βγαίνει παιχνιδάρα κάποιο για το οποίο δεν έχεις ακούσει το παραμικρό. Γιατί ναι, το Bureau 13 είναι παιχνιδάρα και μάλιστα από τις απίστευτα καλές! Γιατί; Πολύ βιάζεστε, συνεχίστε την ανάγνωση και θα σας λυθούν όλες οι απορίες, κάτι το οποίο δε μπορεί να κάνει καμμία διαφήμιση. Ξεκινάμε λοιπόν με ...

ΣΕΝΑΡΙΟ

... και άγιος ο Θεός θα έπρεπε να συνεχίζει η φράση. Μπορώ ανεπιφύλακτα να δηλώσω ενώπιον όλων σας ότι το Bureau 13 έχει το καλύτερο σενάριο που έχω συναντήσει ποτέ μέχρι σήμερα σε game! Θα τολμήσω να το συγκρίνω και να το κρίνω ισάξιο με το κορυφαίο σενάριο (κατά τη γνώμη μου φυσικά) όλων των εποχών, αυτό το Shadow of the Comet. Προς τι όλος αυτός ο άκρατος ενθουσιασμός μου; Διαβάστε τα παρακάτω και θα καταλάβετε. Το Bureau 13 είναι ένας οργανισμός που έχει σαν σκοπό την διερεύνηση και εξιχνίαση υπερφυσικών συμβάντων και καταστάσεων. Φυσικά ο οργανισμός αυτός είναι εντελώς απόρρητος και έχει στη διάθεση του μια πλειάδα διαφορετικών αλλά και πολύ ιδιόρρυθμων πρακτόρων. Περιλαμβάνει μεταξύ άλλων έναν ιερέα, έναν βρυκόλακα (ο αγαπημένος μου!), μια μάγισσα, έναν κλέφτη, έναν hacker (εδώ είμαστε) και μια χειρίστρια mech. Ομορφα μέχρι εδώ. Το Bureau 13 λοιπόν μέχρι τώρα έμενε στην αφάνεια κυνηγώντας φαντάσματα και δαίμονες αλλά αυτή η κατάσταση επρόκειτο να αλλάξει άρδην.

Ενας από τους πράκτορες του Bureau, ονομαζόμενος J.P. Withers, αποφάσισε να τινάξει στον αέρα τον σερίφη μιας μικρής επαρχιακής κωμόπολης, του Stratusburg. Με αυτή του την ενέργεια ο Withers έθεσε σε σοβαρό κίνδυνο την ανωνυμία του Bureau 13 τραβώντας την προσοχή της κοινής γνώμης, και των φυλλάδων που "ψοφάνε" για τέτοια, σ' αυτή την υπόθε-











ση. Κάπου εδώ μπαίνετε εσείς στην υπόθεση του παιχνιδιού. Επιλέγετε δύο πράκτορες (προτείνω τον βρυκόλακα και τον κλέφτη) και έχετε σαν αποστολή, τουλάχιστον αρχικά, να σταματήσετε τον Withers πριν τινάξει στον αέρα την κάλυψη του οργανισμού. Τι, σιγά το σενάριο; Είδατε που βιάζεστε; Τα πράγματα μπορεί να φαίνονται πολύ απλά στην αρχή αλλά στην πραγματικότητα δεν είναι καθόλου έτσι. Αφού καταφέρετε να βρείτε τον Withers αυτός θα σας εξηγήσει ότι η ενέργεια του δεν ήταν καθόλου τυχαία ή αψυχολόγητη.

Ο σερίφης του Stratusburg, μαζί με άλλους τέσσερις κατοίκους της πόλης όπως θα ανακαλύψετε στη συνέχεια, έχει χρησιμοποιηθεί σαν πειραματόζωο για λογαριασμό της A.I., μιας εταιρίας κατασκευής ηλεκτρονικού υλικού για το στρατό. Στο λαιμό όλων των "θυμάτων" τοποθετήθηκε ένα μικρο-τσιπ το οποίο κυριολεκτικά ελέγχει την κάθε τους κίνηση. Ομως και πάλι η κατάσταση περιπλέκεται δραματικά διότι ο πρόεδρος της A.I. είναι φανατικός οπαδός του αποκρυφισμού και απ' ότι φαίνεται λειτουργεί ως υποχείριο ενός φοβερού δαίμονα, του μυθικού Stellerex ... Δεν ξέρω τι λέτε εσείς πάντως εγώ έχω αρχίσει και πιστεύω ότι αν η Take 2 συνεχίσει έτσι θα γίνει η αγαπημένη μου εταιρία.

Μια το πολύ καλό Hell: A Cyberpunk Thriller, μια το φανταστικό Bureau 13 ... τι να σας πω, δύο στα δύο δεν είναι κάτι συνηθισμένο. Χαίρομαι ιδιαίτερα γιατί όταν μια εταιρία αποφασίζει να ρίξει στην αγορά δύο παιχνίδια στη σειρά τα οποία έχουν θεματολογία φανταστικού τρόμου τότε μόνο να χαίρομαι μπορώ, όλοι πλέον γνωρίζουν ότι πρόκειται για το αγαπημένο μου θέμα. Αρκετά όμως ασχοληθήκαμε με το σεναριακό υπόβαθρο του Bureau 13, ώρα να περάσουμε σε πιο πεζά θέματα και συγκεκριμένα σε ...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Δε μπορεί, όταν κάτι ξεκινάει τόσο καλά συνήθως τελειώνει ... με πόνο! Αλλά ευτυχώς εδω δεν υπάρχει τέτοια περίπτωση. Το αντίθετο μάλιστα θα έλεγα. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι υπέροχα. Τα χρώματα και οι φωτοσκιάσεις είναι ικανοποιητικά σκοτεινά και δημιουργούν την αρμόζουσα ατμόσφαιρα. Τα sprites των χαρακτήρων είναι αρκετά μεγάλα και λεπτομερή με όμορφη, γρήγορη και απόλυτα ομαλή κίνηση ενώ παρουσιάζουν ικανοποιητικά μεγάλη ποικιλία. Ιδίως το sprite του βρυκόλακα χαρακτήρα σας με γοήτευσε με την υπέροχη μαυροκόκκινη κάπα του. Ασε από την άλλη





το mech. Υπέροχο! Αλλά και τα backgrounds του Bureau 13 δεν υστερούν καθόλου, αντίθετα πιστεύω ότι είναι αυτά που κλέβουν την παράσταση. Η όλη δράση του παιχνιδιού εκτυλίσσεται νύχτα οπότε οι σκιές είναι μακριές και αρκετά απειλητικές, ιδιαιτέρως οι οθόνες του νεκροταφείου είναι πάρα πολύ ατμοσφαιρικές. Πάντως το πραγματικά δυνατό σημείο των γραφικών του παιχνιδιού είναι τα υπέροχα μίνι-interactives που βλέπετε κάθε τρεις και λίγο.

Οταν επιτίθεστε σε κάποιον βλέπετε ένα close-up του χαρακτήρα σας να εκτελεί την επίθεση του αλλά και όλες σχεδόν οι ενέργειες που κάνετε σε συνδυασμό με τους non player characters του παιχνιδιού έχουν παρόμοια εφφέ. Πάντως εγώ έπαθα πλάκα με τον τρόπο που σας σκοτώνει ο Stellerex. Εξοχος! Το rendering όλων των γραφικών είναι πολύ υψηλής ποιότητας αφήνοντας έτσι αρκετό χώρο για λεπτομέρεια αν και η ανάλυση είναι χαμηλότερη από αυτή του Hell. Ετσι όμως και οι απαιτήσεις του παιχνιδιού μειώθηκαν αλλά και έγινε δυνατή η έκδοση του παιχνιδιού και σε δισκέτες και όχι μόνο σε CD-ROM. Υπάρχουν όμως και αδύνατα σημεία στον τεχνικό τομέα του Bureau 13. Δεν υπάρχει καθόλου digitizing και κάτι τέτοιο σε απογοητεύει αρχικά όταν πρόκειται για μια CD-ROM έκδοση. Αλλά η συνολική τελειότητα σε κάνει να ξεχάσεις αμέσως αυτό το γεγονός και έτσι δε μπορώ να πω ότι βρήκα κάποιο ψεγάδι άξιο αναφοράς στα γραφικά της νέας παραγωγής της Take 2. Και πάμε και στον ήχο.

Εδώ είναι που έπαθα την πλάκα της ζωής μου! Το Hell είχε στην αρχή μια υπέροχη sampled μουσική η οποία



μου έκανε πραγματικά τεράστια εντύπωση. Οταν δεν άκουσα κάτι τέτοιο στο Bureau 13 πρέπει να ομολογήσω ότι απογοητεύτηκα κάπως αλλά δεν έδωσα ιδιαίτερη σημασία, είναι γνωστό πλέον ότι η μουσική ενός παιχνιδιού δε με απασχολεί ιδιαιτέρως όσο δουλεύει το στερεοφωνικό μου. Απλά έμεινα ευχαριστημένος από τις διακριτικές, αν και αρκετά ατμοσφαιρικές, μουσικούλες που ακούγονται στο κυρίως παιχνίδι. Μέχρι που πήρα το ραδιόφωνο.

Διαβάζω, κατόπιν εορτής όπως πάντα, στο manual ότι με το πλήκτρο "B" ανάβει το ραδιόφωνο και η μουσική αλλάζει. Το κάνω λοιπόν και παθαίνω το σοκ. Υπάρχουν πέντε-έξι κανονικά sampled κομμάτια τα οποία είναι κυριολεκτικά εκπληκτικά, τόσο σαν συνθέσεις και εκτελέσεις όσο και σαν ποιότητα απόδοσης. Ενα από αυτά, που είναι και το αγαπημένο μου, είναι το κομμάτι που ακούγεται για λίγο στην εισαγωγή του παιχνιδιού και το οποίο κυριολεκτικά λατρεύω. Επίσης μέσω κάποιου ειδικού προγράμματος, όλοι όσοι έχουν CD-ROM το έχουν, μπορείτε να ακούσετε τα κομμάτια απ' ευθείας από το μηχάνημα ή από κάποιο απλό μουσικό CD Player. Είπατε τίποτα; Αυτό είναι! Αν σας κουράσει η συνεχής και ψιλομονότονη μουσικούλα του παιχνιδιού απλά πατάτε το "B" και ακούτε ροκ.



Δυστυχώς όμως αυτή η επιλογή δεν σας επιτρέπει να ακούτε και τα εκπληκτικά ηχητικά εφφέ του παιχνιδιού. Φυσικά υπάρχει πλήρης ομιλία με τεράστια ποικιλία σε φωνές, διαλέκτους και προφορές ενώ ταυτόχρονα είναι απόλυτα συντονισμένη και σωστά συνδυασμένη με τα δρώμενα. Υπάρχουν πάμπολλα ηχητικά εφφέ τα οποία κυμαίνονται από απλά βήματα στο δρόμο μέχρι στοιχειωμένες κραυγές και ψαλμωδίες. Είναι αλήθεια ότι η κραυγή του φαντάσματος στο νεκροταφείο ήταν τόσο απρόσμενη και δυνατή που μου έκοψε την ανάσα. Οταν είναι τέσσερις το πρωί, μέσα στην απόλυτη ησυχία και ενώ παίζεις αμέριμνος και είσαι προσηλωμένος στην οθόνη ακούσεις μια τέτοια κραυγή και ένα τόσο σατανικό γέλιο ... καταλαβαίνετε τι έπαθα! Αυτά και με τα τεχνικά όπου το Bureau 13 καταφέρνει όχι απλά να ικανοποιήσει αλλά κυριολεκτικά να ενθουσιάσει. Πάμε παρακάτω.







ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Απλά τα πράγματα, όσο πιο απλά γίνονται. Ο κέρσορας έχει τη μορφή στοχάστρου και μόλις τον πάτε πάνω σε κάποιο αντικείμενο με το οποίο μπορείτε να κάνετε κάτι τότε αυτός ανάβει.

Πατώντας το δεξί κουμπί του ποντικιού αλλάζετε κυκλικά τις ενέργειες τις οποίες μπορείτε να κάνετε σε αυτό το αντικείμενο. Φυσικά κατεβάζοντας το κεντρικό menu υπάρχει λίστα με όλες τις δυνατές ενέργειες του κάθε χαρακτήρα αλλά εάν δε σας τις βγάζει επάνω στο αντικείμενο τότε κατά 90% δε μπορείτε να τις κάνετε. Υπάρχουν και περιπτώσεις όπου πρέπει να επιλέξετε την κατάλληλη ενέργεια από το κεντρικό menu και μάλιστα σε περιορισμένο χρόνο (για όσους δεν κατάλαβαν αυτό είναι tip). Απλό δεν είναι;

Η μεγάλη ομορφιά είναι ότι έχετε στη διάθεση σας δύο χαρακτήρες ο καθένας από τους οποίους έχει διαφορετικές δυνατότητες και ικανότητες.









Ομως αυτό είναι θέμα του πολύ πλούσιου και εθιστικού gameplay του παιχνιδιού, θέμα στο οποίο θα αναφερθούμε αμέσως τώρα. Τι να σας πω; Μιλάμε για πλούτο σε ποικιλία και δυνατότητες.

Οι γρίφοι είναι κοινοί αλλά ο κάθε ξεχωριστός χαρακτήρας έχει διαφορετική λύση σε κάθε έναν από αυτούς. Ο βρυκόλακας μπορεί να γίνει ομίχλη και να μπεί απαρατήρητος στα αποδυτήρια των γυναικών στο γυμναστήριο (δικέ μου!) ενώ η μάγισσα, όντας γυναίκα απλά ... μπαίνει μέσα! Ο κλέφτης μπορεί να παραβιάσει μια γυάλινη πόρτα την οποία μπορεί να σπάσει ο hacker χρησιμοποιώντας ένα τούβλο ή απλά να περάσει από μέσα της η Lilpanther χρησιμοποιώντας τη σιδερένια mech στολή της. ΑΨΟΓΟ!

Με αυτό τον τρόπο το παιχνίδι εγγυάται ότι και να το τελειώσετε θα το ξαναπαίξετε με κάποιον άλλο χαρακτήρα, γεγονός σπάνιο σε ένα adventure. Φυσικά όπως καταλαβαίνετε ο κάθε χαρακτήρας έχει τις δικές του ικανότητες. Ο βρυκόλακας μπορεί να γίνει ομίχλη και να περάσει μια κλειδωμένη πόρτα, η Lilpanther μπορεί να σπάσει αυτή την πόρτα, ο κλέφτης να την παραβιάσει αλλά οι υπόλοιποι χαρακτήρες θα πρέπει να βρουν το κλειδί. Ομως ο hacker μπορεί να σπάσει τους κωδικούς ενός υπολογιστή ενώ ο ιερέας μπορεί να εκτελέσει εξορκισμό χωρίς να χρειάζεται κάποιο ειδικό βιβλίο. Μιλάμε για τον παράδεισο του απαιτητικού adventurer. Πάντως πριν συνεχίσω θα σας δώσω ένα μικρό tip.

Η μάγισσα, παρόλο που δεν την χωνεύω τη φώκια, έχει ένα μεγάλο ατού. Εχει ένα spell, το divination το οποίο σας δίνει hints (αρκετά ασαφή όμως) για το γρίφο της οθόνης που βρίσκεστε. Και σε ένα τόσο δύσκολο, ναι δεν είναι και εύκολο, adventure η παραμικρή βοήθεια μπορεί να αποβεί πολύτιμη. Επίσης το παιχνίδι κρατάει σκορ, μια μορφή βαθμολογίας η οποία σας δείχνει πόσο διακριτικοί στην έρευνα σας είσαστε.

Μην ξεχνάτε ότι το Bureau 13 είναι άκρως απόρρητη μονάδα και δεν υπάρχει λόγος να τραβήξετε προσοχή την οποία μπορείτε να αποφύγετε. Γι' αυτό μην ξεχνάτε να κλείνετε κάθε πόρτα που ανοίγετε και να μην δίνετε στοιχεία για την πραγματική σας ταυτότητα. Αυτά τα ολίγα είχα να σας πω για ένα adventure το οποίο πραγματικά μου έκλεψε την καρδιά. Και μην ξεχνάτε. You can't run from me, I know where you are ... όπως λέει και το καλύτερο τραγούδι του παιχνιδιού.





ΓΕΝΙΚΑ

Μια απρόσμενη έκπληξη από μια εταιρία η οποία με δύο μόνο παραγωγές, και μάλιστα σερί, έχει καταφέρει να πλασαριστεί στις πρώτες θέσεις των προτιμήσεων μου. Ενα παιχνίδι βασισμένο σε μια σειρά επιτραπέζιων τα οποία δεν έχουν έρθει ακόμα στη χώρα μας αλλά που ελπίζω να μην αργήσουν και πολύ. Ενα θέμα ανεξάντλητο και αρκετά ανεκμετάλλευτο από τα computer games, το οποίο τυγχάνει να αποτελεί και το αγαπημένο μου θέμα, αν και τον τελευταίο καιρό βλέπουμε μια ελπιδοφόρο έξαρση στα παιχνίδια του είδους. Πλούσιο σενάριο με συναρπαστική πλοκή, απρόβλεπτες εξελίξεις αλλά και σκοτεινό χαρακτήρα το οποίο πλαισιώνεται από τεχνική αρτιότητα και τρομερή εθιστικότητα. Ενα σύνολο το οποίο υπόσχεται περισσότερα από οποιαδήποτε άλλη παραγωγή του είδους κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή. Ενα must και μια σκοτεινή πρόκληση για οποιονδήποτε θεωρεί τον εαυτό του σοβαρό αλλά και δυνατό adventurer. Μην το χάσετε, θα είστε ασυγχώρητοι.

ΑΝΤΟΧΗ

92%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	94
GAMEPLAY	98
ΓΕΝΙΚΑ	96



HOUSE	Apachee Software
FORMAT	Amiga
TEST	Amiga 1MB



Του **Δ. Γιαλλούρη**

Όσον αφορά στις διάφορες "παραλλαγές" του Doom όλα τα έχουμε δει, ή τουλάχιστον έτσι νόμιζα μέχρι την στιγμή που μου δόθηκε το Death Mask. Ναι κύριοι έχουμε ένα Doom clone για Amiga! Οχι βέβαια πως είναι το πρώτο παιχνίδι του είδους που εμφανίστηκε -άλλωστε δεν θα υπήρχε σήμερα Doom εάν δεν υπήρχε κάποτε Dungeon Master και μετά Eye of the beholder- απλώς είναι μια αποτυχημένη ή μάλλον, ΑΠΟΤΥΧΗΜΕΝΗ αντιγραφή του γνωστού θέματος.Οδηγείτε ένα βατραχοειδές εξωγήινο ον σε διάφορες αποστολές όπου προσπαθείτε να επιβιώσετε εκτός από τις επιθέσεις των εχθρών σας αλλά και από τα άσχημα γραφικά.

Υπάρχει το κλασικό display όπου όλα υποτίθεται ότι τα βλέπετε μέσα από τα μάτια του ήρωα. Κάτω βρίσκεται μια μπάρα με τα απαραίτητα στοιχεία για την επιβίωση: πυρομαχικά, κλειδιά που τυχόν έχετε βρει ενώ τα δύο παράθυρα όπου βλέπετε την δράση χωρίζουν οι μπάρες της ενέργειας. Το όλο στήσιμο θυμίζει εκνευριστικά το Doom αφού φαίνεται τον θαυμασμό που του τρέφει η Apachee software. Για παράδειγμα να αναφέρουμε ότι η καραμπίνα κρατιέται με τον ίδιο τρόπο όπως στο παιχνίδι της ID ενώ στην προσπάθεια να γίνει και λίγο βίαιο όπως το Doom προστέθηκαν κάτι αίματα που θυμίζουν μάλλον Mortal Kombat. Στην διάθεσή σας έχετε διάφορα όπλα όπως mini automatic, blaster, medi gun, shotgun και εάν όλα πάνε στραβά ένα πιστό μαχαίρι. Η κίνησή σας μέσα στα επίπεδα δεν είναι ακριβώς όπως του Doom (αυτό έλειπε). Κινείστε όπως στο Eye of the beholder, δεν γίνεται δηλαδή μια ομαλή κίνηση της οθόνης προς τα εκεί που πάτε αλλά αλλάζει η θέα εμφανίζοντας μία μία στατικές εικόνες.

Εάν ήταν καλά τα γραφικά ίσως να κρινόταν το παιχνίδι ανεκτό. Ελα όμως που δεν είναι. Οι πίστες στις οποίες μάχεστε φαίνονται σα να βγήκαν από κάποιο C64 ή μάλλον από κάποιο PC με CGA. Μην νομίζετε όμως πως την κατάσταση σώζει ο ήχος. Τα ίδια συμβαίνουν και εδώ. Αισχρά εφφέ, ανύπαρκτη μουσική προσθέτουν περισσότερο στο να σας απωθήσουν. Το μόνο αξιόλογο του ήχου είναι η πολύ καλή μουσική των εισαγωγικών οθονών. Είναι ατμοσφαιρική και σας προδιαθέτει μαζί με τον τίτλο για κάτι το σκοτεινό μόνο που δεν είναι έτσι. Να μην πούμε για την "αισχρή" ανανέωση της οθόνης ή τα εχθρικά sprites τα οποία πολλές φορές ,είναι που είναι πανάσχημα, κόβονται και εμφανίζονται σε παράξενα σημεία. Ευτυχώς που είναι διαθέσιμη η επιλογή quickturn on/off η οποία κάπως σώζει την κίνηση κάνοντας την λίγο πιο απότομη. Υπάρχει βέβαια και ο χάρτης του επιπέδου όπου φαίνονται οι εχθροί σας. Τα μόνα θετικά είναι η ύπαρξη password (σιγά μην τα χρησιμοποιήσετε) και το διπλό. Μια που το display είναι χωρισμένο σε δύο μπορείτε άνετα να παίξετε διπλό με κάποιον φίλο σας, είτε ο ένας ενάντια στον άλλο είτε σε συνεργασία. Μόνο έτσι ίσως να κρατηθεί το ενδιαφέρον παρόλο που μπορεί να δει κανείς ανά πάσα στιγμή την οθόνη του άλλου μειώνοντας έτσι το ενδιαφέρον της μάχης.

Κρίμα, γιατί ένας Doom like τίτλος λείπει από την Amiga και γιατί ενώ η εισαγωγική οθόνη με το ωραίο φόντο σου φέρνει στο μυαλό Dead skin mask των Slayer, το παιχνίδι σου φέρνει μια ενόχληση στο στομάχι.







"Τα όπλα σας..."





Μη μου πείτε ότι δεν δείχνετε ωραίος!!!

ΑΝΤΟΧΗ

65%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μάλλον αποτυχία.

ΓΡΑΦΙΚΑ	61
ΗΧΟΣ	72
GAMEPLAY	69
ΓΕΝΙΚΑ	67

ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ SONY PSX - SATURN - NEO GEO CD - JAGUAR - CD32 - 3DO - AMIGA 500, 600, 1200 - 32X - SNES - MD - GG - GB - MS - NES 8 BIT.
ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ ΤΗΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΚΟΝΣΟΛΩΝ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΧΡΗΜΑΤΙΚΗ ΔΙΑΦΟΡΑ.
ΕΞΥΠΗΡΕΤΟΥΜΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΜΕ ΤΙΤΛΟΥΣ ΠΡΩΤΗΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΠΑΛΙΟΤΕΡΟΥΣ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΙΔΙΟ ΔΥΣΕΥΡΕΤΟΙ.
ΕΠΙΣΚΕΥΑΖΟΥΜΕ ΚΑΙ ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΓΙΑ ΝΑ ΔΕΙΞΟΥΜΕ ΤΟ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ ΜΑΣ.
ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΓΙΑ "ΔΥΣΚΟΛΑ" ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΚΑΙ ΕΝΗΜΕΡΩΝΟΥΜΕ ΣΩΣΤΑ ΔΕΙΧΝΟΝΤΑΣ ΣΑΣ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΔΟΚΙΜΑΣΕΤΕ.
ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΑΣΤΕ ΜΕ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΡΟΣΠΑΘΩΝΤΑΣ ΝΑ ΕΠΕΚΤΕΙΝΟΥΜΕ ΤΟΝ ΘΕΣΜΟ ΤΩΝ CLUB ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.
ΑΝΟΙΓΟΥΜΕ ΜΕ ΤΟ "ΚΛΕΙΔΙ ΣΤΟ ΧΕΡΙ" AMIGA-CLUB'S ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΟΛΟ ΤΟΝ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΟ KNOW-HOW.
ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΚΑΣΕΤΕΣ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΑΓΟΡΑΣΕΙ ΑΠΟ ΜΑΣ, ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΠΟΣΟΤΗΤΑ ΑΠΟ ΙΔΙΩΤΕΣ ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ.

MD ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ
IBA JAM JOE
VBA LIVE 95
POWER DRIVE
NIGEL MANCHEL
NRESTLEMANIA RAW
SUPER STREETFIGHTER
FIFA '95
URBAN STRIKE
RISE OF THE ROBOTS
LION KING
CANNON FODDER
BRUTAL RAWS OF FURY
SOLEIL
POWER RANGERS
ROAD RACE 3
PAGEMASTER
BLOODSHOT
WOLVERINE SLAMMASTER'S (NTSC)
TRUELIES
WARLOCK
MIGHT AND MAGIC
STRIKER
STARGATE
SPIDERMAN

PC CDROMS
MASCAR RACING
VOYER
CREATURE SHOCK
MAGIC CARPET
THEME PARK
LITLE BIG ADVENTURE
DOOM II
LEGEND OF HYRANDIA

GG ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ
FIFA
LION KING
WRESTLEMANIA RAW
MORTAL KOMBAT 2
NBA JAM
FATAL FURY SPECIAL

JAGUAR ATARI
KACIMI NINJA
IRON SOLDIER
DRAGON
CLUB DRIVE
TEMPEST 2000
CANNON FODDER
ALLIEN VERSUS PREDATOR
SENSIBLE SOCCER

3DO
SUPREMINE WARRIORS
SUPER STREETFIGHTER IIX TURBO
GEX (APRIL)
WAY OF THE WARRIOR (PAL)
FIFA
THEME PARK
STARWARS REBELL ASSAULT
NBA JAM (APRIL)
STAR CONTROL II
DRAGON'S LAIR
MICROCOSM
SAMURAI SHOWDOWN
NEED FOR SPEED
ROAD RASH SHADOW
MAG DOG
MAG DOG II
CRIME PATROL
GRIDDERS
SHOCK WAVE
SHOCK WAVE II
SLAYER
HORDE
TOTAL ECLIPSE
STELLAP 7
OUT OF THIS WORLD
SHERLOCK HOLMS
CRASH N'BURN
WING COMMANDER
TWISTED
OFF WORLD INTERCEPTOR
FLASHBACK
COPRS KILLER
QUARANTINE
MYST SEAL OF THE PHARAOH
JAMMIT
ULTRAMAN

INTERNATION SUPERSTAR'S SOCCER
CLAYFIGHTER'S 2
CANNON FODDER
SUPERSTAR WARS 3
PITFALL
INDIANA JONES
EARTHWORM JIM
NBA LIVE 95
WOLVERINE
DONKEYKONG COUNTRY
STREET RACER
CAESAR'S PALACE (NTSC)
LION KING
MICKEYMANIA
MORTAL KOMBAT 2
NBA JAM T.E
SPIDERMAN 4 (NTSC)
MEGAMAN X 2 (NTSC)
WARLOCK
TRUE LIES

POWER DRIVE
BRUTAL
YS WANDERED FROM
THE PIRATES OF
DARK WATER

SONY PSX
RIDGE RACER
TOHSHIDEN
CYBERSLEED
KILEAK THE BLOOD
CRIME CRACKERS
PARODIUS
COSMIC RACE

SATURN
DAYTONA
DAEDALUS
CLOCKWORK NIGHT
VICTORY GOAL

NEO GEO CD
AEROFIGHTERS 2
WORLD HEROES 2 JET
STREET HOOP
KING OF THE MONSTERS
BODYCOUNT
NAM
TOP HUNTER
LAST RESORT
SAMURAI SHOWDOWN 2

32X
MORTAL KOMBAT 3
COSMIC CARNAGE
VIRTUAL RACING
STAR WARS
DOOM
MOTOCROSS CHAMPIONSHIP
SHADOW OF ATLANTIS
GOLF
METALHEAD

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

(ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ)

GB (MONO 2900)
DOUBLE DRAGON
DOUBLE DRAGON 2
MOTOCROSS MANIALS
WORLD CUP
PALAMEDES
BURALFIGHTER
FALL OF THE FOOTCLAN
SPEEDBALL 2
FORTIFIED ZONE
KO BOXING
YOSHI
TURRICAN
XENON 2
R TYPE
ALLIEN 3
BATMAN RETURN OF THE JOKER
NINJA BOY
PAPER BOY
METROID II
SPIDERMAN 2
SUPER MARIO LAND
GREMLINS 2
GAUNTLET II
ROBOCOP 2
TINY TOON
CASTELVANIA
DUCK TALET
ROGER RABBIT

GB MONO 4900
MS PACMAN
F1 PACE
LAST ACTION HERO
LOONGY TUNES
FIST OF THE NORTH STAR
MORTAL KOMBAT I
NAVY SEALS
PARODIOS
TOP GUN
SUPER MARIO LAND 2
TURTLES 7 (BACK FROM THE SEWERS)
DOUBLE DRAGON 3
GARFIELD
RACING FIGHTER
PROBOTECTOR
BATTLETOADS
FIDGETTS
DARWING DUCK
INDIANA JONES
ZOOL
KIRBY'S DREAM LAND
WACKY SPORT'S
SPEEDY GONZALES
CYRAD

GB MONO (7900)
TURTLES 3
WORLD CUP USA 94
SHADOW FANTASY LEGEND 3 (10900)
DONKEY KONG
TARZAN
SAMURAI SHOWDOWN
KING OF THE RING
ZELDA
ALLADIN (10900)

GG MONO 2900
COLUMNS
MAPPY
FACTORY PANIC
ETERNAL LEGEND
THE BERLIN WALL
AX BATTLER
SOLITAIR POCER

GG MONO 4900
ARIEL THE LITTLE MERMAID
CHAKAN
OTTIFANTS
GLOBAL GLADIATORS
CASTLE OF ILLUSION
SPIDERMAN K.O.BOXING
INDIANA JONES
CHUCK ROCK
KICK OFF
ARCH RIVALS
WONDER BOY2
ADAM'S FAMILY
SPIDERMAN
TOM AND JERRY
SIMPSON'S
SUPER MONACO GP

GG MONO 6900
OLYMPIC GOLD
WORLD CUP SOCCER
SONIC 2
SENSIBLE SOCCER
DOUBLE DRAGON
ZOOL
ARCH RIVALS
MORTAL KOMBAT
DEEP DUCK TROUBLE
OUT RUN EUROPA

MD MONO 7900
HUMANS
OUTLANDER
AWS PROMOVES SOCCER (NTSC)
WIZ N'LIZ
WARONER
SONIC 2
OTTIFANTS
FIRE SHARK
STRIKER (JAP)
OLYMPIC GOLD (JAP)
MD MONO 1900
ECCO THE DOLPHIN
ASTERIX
ALLADIN
HOOK
CASTELVANIA
ART OF FIGHTING

MD MONO 16900
SONIC 3
PELE WORLD TURNAMENT
LION KING
ZOMBIES
DESERT STRIKE
JUNGLE STRIKE
NINJA TURTLES

MD MONO 19900
WRESTLEMANIA RAW
SYNTICATE
RISE OF THE ROBOTS
SONIC AND KNUCKLES
KICK OFF 3
INCREDIBLE HULK
MIGHTY MAX
MICKEYMANIA
PITFALL
TOG JAM AND EARL 2
AGASSI TENNIS

MASTER SYS 4900
SHADOW OF THE BEAST
MERCS
INTER OLYMPICS
SPACE GUN
BONANZA BROS
GHOST AND GHOULS
SUPER OFF ROAD
SIMPSON'S
PITFIGHTER
K.O.BOXING
AIR.RESCUE
HEROES OF THE LANGE
WORLD CUP ITALIA 90
RESCUE MISSION + GUN
BATMAN RETURN'S
LITTLE OUT RUN
R-TYPE
SUPERMAN
RAMBO 3
SPIDER II

MASTER SYS 6900
WOLFCHILD
STREET OF RAGE
ROBOCOP VERSUS TERMINATOR (7900)
SUPER MONACO GP II (9900)
SONIC CHAOS
THE INCREDIBLE HULK
JURASSIC PARK
STARWARS
WONDER BOY IN MONSTER WORLD
SENSIBLE SOCCER (15900)

MASTER SYS 2900
ACTION FIGHTER
SHANGA 1
ALTERED BEAST
RENEGATE
ENDURO RACER
CAPTAIN SILVER
OPERATION WOLF

8BIT NES 3900
MARIO BROS
DOUBLE DRAGON 2
IRON SWORD
SOCCER
SNAKE RATTLE N'ROLL
PIE DUG 2
DRAGONS LAIR
SCATE OR DIE

8BIT NES MONO 4900
ZELDA
HUNT FOR RED OCTOBER
SHADOW WARRIORS (7900)
EXCITE BIKE
MEGA MAN 2

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
NEO GEO CARTRIDGE
MAGICIAL LORD 19000
ROBO ARMY 14000
KING OF THE MONSTERS 14000
FATAL FURY 12000
EIGHTMAN 12000
NINJA COMBAT 14000
NAM 75 14900
BLUE'S JOURNEY 9900
SENGOKU 16000

CD 32 (ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ)
DARKSEED 17900
SEEK & DESTROY 9900
BRIAL THE LION 11900
FIELDS OF GLORY 17900
JUNGLE STRIKE 15900
MICROCOSM 9900
CANNON FODDER 14900
CHAMPERS OF SAOLIN 6900
SUMMER OLYMPIX 6900
CHUCK ROCK 4400
ALFRED CHICKEN 4900
THE 7 GATES OF ZAMBALA 3900
BODY BLOWS 6000
DANGEROUS STREETS 6000

ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΜΕ ΤΟΝ ΦΠΑ ΜΕΣΑ
SONY PSX 299000
SATURN 253000
3-D-O F.2-1 ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ 189000
3-D-O F.2-10 ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΟ 179000
3-D-O GOLDSTAR ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΟ 169000
MEGA DRIVE + GAME 37000
ATARI JAGUAR 79000
MEGA CD 75000
NEO GEO CD 175000

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ
MASTER SYSTEM 9900
GAME BOY 4900
GAME GEAR 23000
AMIGA 1200, 500, 500, 600
JOYPAD 3-D-O 12900
JOYPAD MD 4900
JOYPAD MS 2500
JOYPAD NE'S 2500
JOYPAD SNE'S 4900
JOYSTICK AMIGA 5900
ΚΑΛΩΔΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΚΑΙ SCART
ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ
ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΑ
ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ
SERVICE ΓΙΑ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΚΑΙ AMIGA

• ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΓΡΥΠΑΡΗ 53 ΤΗΛ.: 9594100 - 9596262 • ΑΙΓΑΛΕΩ: ΕΥΑΓΓΕΛΙΣΤΡΙΑΣ 6 & ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308 ΤΗΛ.: 5310330
• ΡΕΝΤΗΣ: ΦΛΕΜΙΝΓΚ 17 ΤΗΛ.: 48138597 ΗΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 11:00 - 2:00 & 5:30 - 8:30 ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΡΓΙΕΣ
ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ AMIGA, SEGA, SN, 3DO, SONY, JAGUAR, NEOGEO, ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΛΩΔΙΑ ΓΙΑ MONITORS ΚΑΙ ΤΗΛΕΟΡΑΣΕΙΣ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

CONSOLE CLUB



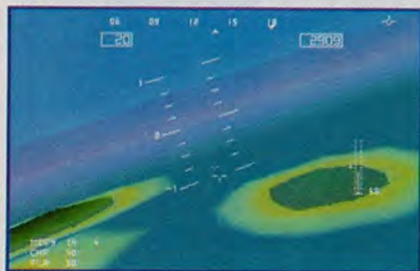
KA-50 HOKUM

HOUSE	VIRGIN
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro

Του **Π. Δημόπουλου**

Πολύ καιρό είχε να πέσει στα χέρια μου εξομοιωτής ελικοπτέρου, συγκεκριμένα από το Comanche και μετά δεν υπήρχε στην αγορά τίποτα της προκοπής. Για να σας πω την αλήθεια όποτε ακούω για εξομοιωτή ελικοπτέρου αυτόματα το μυαλό μου πηγαίνει στην εποχή της AMIGA και του φανταστικού Thunderhawk. Πριν από λίγο καιρό όμως είδα κάποιες εικόνες από έναν νέο εξομοιωτή ελικοπτέρου που άκουγε στο όνομα Ka-50 Hokum. Η έκπληξη μου ήταν πολύ μεγάλη. Κατ' αρχήν το Hokum είναι ένα ελικόπτερο το οποίο παρουσιάστηκε επίσημα πριν από δυόμισι χρόνια, αν και πετάει από το 1987, και μάλιστα με το όνομα Ka-50 Werewolf.

Στα τέλη της δεκαετίας του 80 είχε γίνει μεγάλος "ντόρος" στο ΝΑΤΟ για την ύπαρξη κάποιου σοβιετικού "κυνηγού ελικοπτέρων" που άκουγε στο όνομα Ka-34 Hokum. Σε συνδυασμό με το, ακόμα αναμενόμενο, Mil Mi-28 Havoc και το ήδη υπάρχον υπέροχο Mil Mi-24 Hind E και F οι δυτικοί πιλότοι ελικοπτέρων άρχισαν να ανησυχούν ιδιαιτέρως για την ασφάλειά τους σε περίπτωση σύρραξης. Τα γεγονότα που οδήγησαν στην πτώση του κομμουνισμού το 1989 και η αδιαμφισβήτητη οικονομική κρίση της Ρωσίας οδήγησαν στην πεποίθηση ότι το πρόγραμμα Hokum είχε πλέον εγκαταληφθεί. Και όμως το 1992, προς γενική έκπληξη όλων, παρουσιάστηκε το υπηρεσιακό πλέον Ka-50 Werewolf στο air show του Le Bourget αν δεν με απατά η μνήμη μου. Και ενώ όλοι περίμεναν ένα μονοθέσιο ελικόπτερο εξειδικευμένο στο κυνήγι ελικοπτέρων οι Ρώσοι παρουσίασαν ένα διθέσιο tank-killer αλλά με έφεση στις ελικοπτερομαχίες.



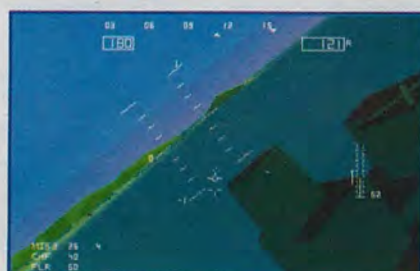
Το Hokum είναι ένα περίεργο αλλά και αξιοθαύμαστο ελικόπτερο. Το πιο χαρακτηριστικό του σημείο είναι η απουσία της κλασικής διάταξης της κεντρικής οριζόντιας έλικας και της κάθετης ουραίας έλικας. Αντ' αυτού το Hokum διαθέτει δύο κεντρικές οριζόντιες έλικες οι οποίες περιστρέφονται με αντίθετη φορά, διάταξη στην οποία μας είχε συνηθίσει η Kamov και στα δύο προηγούμενα ελικόπτερα της ναυτικής συνεργασίας. Αυτή η διάταξη, πέραν του ότι μειώνει δραματικά τον θόρυβο του ελικοπτέρου, επιτρέπει και την ανάπτυξη πολύ μεγάλων ταχυτήτων αλλά και δίνει δυνατότητα πολύ δύσκολων ελιγμών. Συνεπώς το Hokum, παρά τις ρωσικές "διαψεύσεις", είναι εξ' ορισμού ένας φοβερός κυνηγός ελικοπτέρων. Και μετά την, προσωρινή θέλω να ελπίζω, εγκατάλειψη του προγράμματος LHX δεν υπάρχει κάτι αντίστοιχο στο δυτικό οπλοστάσιο.

Σίγουρα βέβαια το AH-64 Apache αλλά και το AH-1W Super Cobra μπορούν να σταθούν μπροστά στο Hokum αλλά χωρίς να το πλησιάζουν σε επιδόσεις και δυνατότητες στον τομέα των ελικοπτερομαχιών. Οπως πιστεύω θα έχετε καταλάβει η συγκίνηση μου για την κυκλοφορία αυτού του εξομοιωτή είναι αρκετά μεγάλη για έναν πολύ απλό λόγο. Το μοντέλο του Ka-34 Hokum σε



κλίμακα 1/72 από την Esci (για όποιον ενδιαφέρεται για αυτά) με είχε μαγέψει και ήταν ένα από τα καλύτερα και πιο πρωτότυπα μοντέλα που έφτιαξα ποτέ. Οπως καταλαβαίνετε οι απαιτήσεις μου από αυτόν τον εξομοιωτή ήταν πολύ μεγάλες αλλά πρέπει να ομολογήσω ότι, δυστυχώς, μάλλον απογοητεύτηκα.

Γιατί; Θα δούμε ευθύς αμέσως ξεκινώντας από το σενάριο του παιχνιδιού. Ο Ινδικός Ωκεανός στο χώρο της νοτιοανατολικής Ασίας έχει γίνει απαγορευμένη ζώνη για την εμπορική ναυσιπλοϊα. Ο λόγος είναι απλός. Η πειρατεία (όχι σε software φυσικά!) ευδοκιμεί στο χώρο με αποτέλεσμα οι μεγάλες πλοιοκτήτριες εταιρείες να έχουν τεράστιες οικονομικές απώλειες. Σαν αποτέλεσμα ο έλεγχος της περιοχής ανατίθεται σε μια ομάδα μισθοφόρων η οποία έχει στη διάθεση της ένα καταδρομικό (σαν Moskva-class μου φαίνεται) και τέσσερις διαφορετικούς τύ-





πους ελικοπτέρων. Φυσικά Ka-50 Hokum, AH-1W Super Cobra, Lynx και Mil Mi-8 Hip.

Οπως είναι αυτονόητο εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο ενός από τους καλύτερους πιλότους αυτής της ομάδας και έχετε σαν μοναδικό σκοπό την καταστολή της πειρατείας με οποιοδήποτε τρόπο εσείς κρίνετε κατάλληλο. Με δύο λόγια έχετε license to kill. Καλό το σενάριο δε λέω αλλά εγώ προσωπικά θα προτιμούσα κάτι πιό "ψυχροπολεμικό", κάτι σε πιο στρατηγική κλίμακα και όχι τόσο περιορισμένο. Τέλος πάντων, από το σενάριο δεν έχω κάποιο αξιοσημείωτο παράπονο. Παρακάτω όμως τα πράγματα σκουραίνουν δυσοίωνα. Και συγκεκριμένα στον τεχνικό τομέα. Οι στατικές εικόνες επάνω στο πλοίο είναι πολύ καλές με αποκορύφωμα αυτές της επιλογής εξοπλισμού του ελικοπτέρου σας. Ιδίως αν παίζετε σε υψηλή ανάλυση. Ομως το κομμάτι της πτήσης είναι κοινό σε ότι ανάλυση και αν παίζετε και πρέπει να ομολογήσω ότι με απογοήτευσε. Βρισκόμαστε στο 1995 και όταν βλέπω απλά vectors σε έναν εξομοιωτή δε μπορώ να μην απογοητευτώ.

Το περιβάλλον γύρω σας είναι σχετικά γυμνό, δεν υπάρχουν κύματα στη θάλασσα ή σύννεφα στον ουρανό αν και τα νησιά που συναντάτε είναι αρκετά καλά σε λεπτομέρεια. Οι ακτές είναι λεπτομερείς ενώ υπάρχουν και εναλλαγές του χρώματος της θάλασσας ανάλογα με το βάθος στα ρηχά. Ομως τα sprites του παιχνιδιού είναι απογοητευτικά. Ολα είναι μονόχρωμα με αρκετά μεγάλη έλλειψη λεπτομέρειας ενώ ιδίως το δικό σας ελικόπτερο, στις εξωτερικές όψεις, είναι σκούρο πράσινο χωρίς εθνόσημα, διακριτικά ή οπλικό φορτίο. Κρίμα, μια παραλλαγή δε θα ήταν δύσκολο να γίνει σε χαμηλή ανάλυση.

Ενα σκούρο πράσινο, που ούτως ή άλλως δεν αφήνει να φανεί όποια λεπτομέρεια μπορεί να υπάρχει, σίγουρα δεν αρκεί. Αφήστε καλύτερα το πλοίο σας. Ακόμα και από κοντά είναι απλά γκρίζο και έχει το γενικό σχήμα ενός πλοίου, υπάρχουν πάρα πολλές γωνίες κάτι που πίστευα ότι έχει ξεπεραστεί μέχρι σήμερα. Τουλάχιστον οι άλλες, αξιοπρεπείς, παραγωγές του χώρου αυτό έχουν αποδείξει. Κρίμα, στον τομέα των γραφικών το Hokum "πάτωσε"! Αλλά και στον ήχο δεν υπάρχει κάτι το ιδιαίτερο. Απλά ο ήχος του κινητήρα, οι πυροβολισμοί και οι εκρήξεις. Φυσικά αυτά μόνο χρειάζεται ένας εξομοιωτής αλλά τώρα που πήρα φόρα θα γκρινιάξω για τα πάντα! Το μεγάλο πρόβλημα του παιχνιδιού όμως έγκειται στον τομέα του χειρισμού. Είμαι λάτρης του ρεαλισμού βεβαίως αλλά αυτό καταντά γελοίο! Για να μπορέσετε απλά να πετάξετε πρέπει να χειρίζεστε ταυτόχρονα το κυκλικό, το αναλογικό αλλά και την κλίση των πτερύγων του έλικα.

Τι είναι αυτά; Δηλαδή πρέπει κάποιος να έχει ειδική εκπαίδευση για να πετάξει έναν απλό εξομοιωτή ελικοπτέρου στο PC του; Για να σας πω την αλήθεια πιστεύω ότι πιο εύκολα μπορείτε να πετάξετε με ένα πραγματικό ελικόπτερο χρησιμοποιώντας τα sticks παρά στο Hokum χρησιμοποιώντας σχεδόν ολόκληρο το πληκτρολόγιο ταυτόχρονα σε συνδυασμό με ένα απλό joystick! ΑΠΑΡΑΔΕΚΤΟ. Κρίμα γιατί έλπιζα ότι ένας τέτοιος τίτλος θα ήταν πιο προσεγμένος.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Πιάστε το Thunderhawk και το Comanche για να δείτε τη διαφορά.



ΓΕΝΙΚΑ

Η απογοήτευση της χρονιάς; Μάλλον. Γραφικά εντελώς ξεπερασμένα ενώ ο χειρισμός είναι απαγορευτικός ακόμα και για έμπειρους παίκτες. Δοκιμάστε να κυνηγήσετε ένα αντίπαλο ελικόπτερο ρίχνοντας τη "μούρη" για να αναπτύξετε ταχύτητα, χρησιμοποιώντας το κυκλικό, το αναλογικό αλλά και προσαρμόζοντας την γωνία πρόσφυσης του έλικα σας ενώ ταυτόχρονα πρέπει να διατηρήσετε τον αντίπαλο σας μέσα στο στόχαστρο και θα καταλάβετε τι εννοώ. Και αυτό είναι μόνο ένα απλό παράδειγμα! Τελικά μου φαίνεται ότι οι action εξομοιωτές, στυλ Comanche, είναι πολύ πιο εξελιγμένοι και φιλικοί από αυτό το... "πράγμα"! Ασχοληθείτε με το Ka-50 Hokum μόνο αν είσαστε φοβερά έμπειροι, φανατικοί ή πιλότοι πραγματικού ελικοπτέρου και μόνο. Χρειάζεται και πολύ υπομονή φυσικά. Κρίμα.





ΑΝΤΟΧΗ
70%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

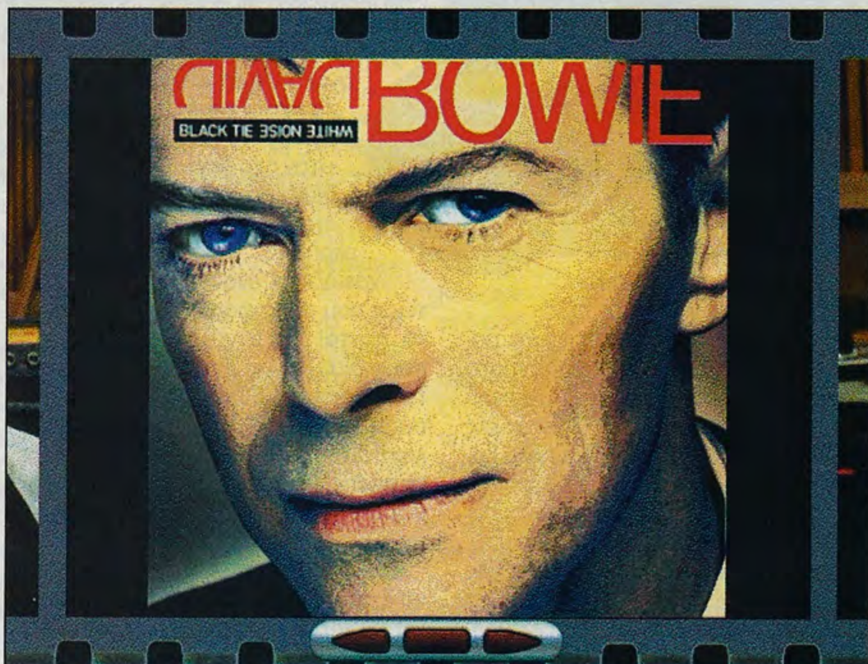
Κρίμα και πάλι κρίμα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	78
ΓΕΝΙΚΑ	80

JUMP David Bowie

Του **Derek dela Fuente**

Αφού απολαύσαμε το Explora του Peter Gabriel που μας έδωσε μία συνοπτική εικόνα του τρόπου με τον οποίο δημιουργεί ο καλλιτέχνης την μουσική του αλλά και τεχνικές που χρησιμοποιούνται στα παρασκήνια, ήρθε η σειρά του The Beatles Album a Hard Days Night όπου παρακολουθήσαμε μία ουσιαστική και περιεκτική αναφορά για το τι περιέχει το φιλμ. Τώρα είμαστε έτοιμοι λοιπόν να αναφερθούμε στο Jump, και αυτό για δύο λόγους. Πρώτον, οι μουσικές δημιουργίες του David Bowie είναι από τις πιο ενδιαφέρουσες και δεύτερον ο ίδιος ο καλλιτέχνης εκπέμπει όλα αυτά τα χρόνια ένα μυστήριο και μία στάση που είναι σίγουρα άξια παρακολούθησης. Είναι σίγουρα





πολύ ενδιαφέρον να κάθεσαι και να ακούς τον Bowie να σου μιλάει για το νόημα της ζωής και όχι μόνο για αυτά που λέει αλλά και το πως τα εκφράζει.

Υπάρχουν 4 μεγάλης διάρκειας video γεμάτα με τραγούδια τα οποία μπορούν οι χρήστες να επεξεργαστούν ανάλογα. Προς μεγάλη απογοήτευση όλων των φίλων του καλλιτέχνη αλλά και όσων αγοράσουν το CD το πρόγραμμα δεν προσφέρει τίποτα περισσότερο.

Οι ατελείωτες συνεντεύξεις του Bowie δεν αναφέρονται σε τίποτε το ενδιαφέρον και το ουσιαστικό και είναι όπως αντιλαμβάνεστε κουραστικές. Δεν γίνεται σχεδόν καμιά αναφορά στην μουσική που φτιάχνει και στην επίδραση που έχει στον κόσμο ή στις αντιδράσεις των θαυμαστών του. Οι έξι κατηγορίες από τις οποίες γίνεται και η επιλογή δεν αποτελούν τίποτε άλλο από πραγματικά βαρετούς διαλόγους!

Γίνεται βέβαια μία μικρή προ-

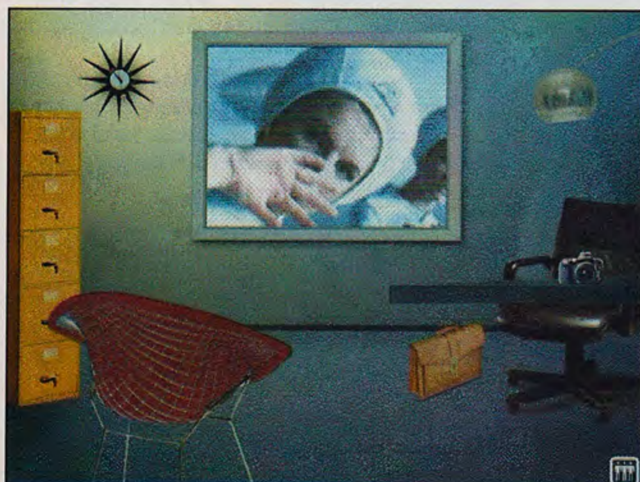


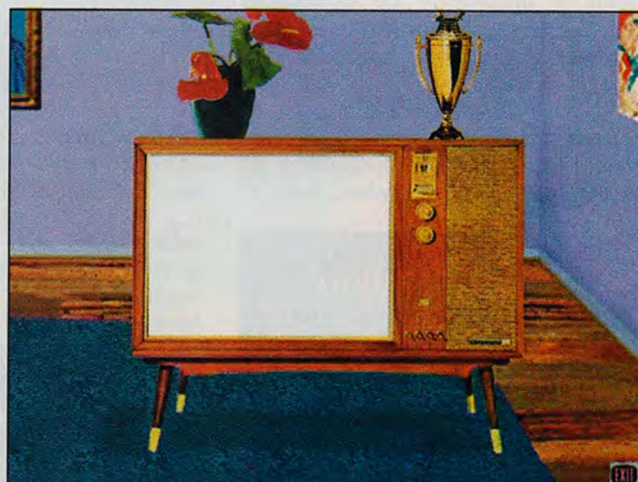


σπάθεια μέσω κάποιων interactives να δοθεί μία κάπως διαφορετική προσέγγιση στο θέμα. Η προσπάθεια όμως αυτή έγινε τόσο πρόχειρα και χωρίς καθόλου σχεδιασμό που τελικά δεν οδηγεί πουθενά! Μπορείτε να διαπιστώσετε το μπέρδεμα που συμβαίνει αρκεί να φτάσετε με το ασανσέρ στο δωμάτιο "Video/Sound Mastering/ Mixing". Εκεί θα βρείτε ένα υψηλής τεχνολογίας εξοπλισμό με τον οποίο όμως δεν θα καταφέρετε και πάρα πολλά. Αυτό γιατί μπορεί να είστε σε θέση να "κόψετε και να ράψετε" ότι σας κάνει κέφι όμως το τελικό αποτέλεσμα που θα έχετε δεν θα διαφέρει και πολύ από το αρχικό... Τα video και η ίδια η μουσική είναι πολύ μονότονα και δεν θα βρείτε σε αυτά κάτι το ενδιαφέρον για να ασχοληθείτε μαζί τους και να τα μετατρέψετε ενώ οι παράμετροι είναι περιορισμένες και έτσι ούτε όσον αφορά τον ήχο και τα μουσικά όργανα θα μπορέσετε να πετύχετε κάτι το ουσιαστικό. Ειδικά το "The Jump they Say" είναι ότι χειρότερο έχω δει και ακούσει από τον Bowie μέχρι τώρα!

Υπάρχουν και κάποια άλλα interactives στο σενάριο όπου φυσικά δεν έχουν να επιδείξουν κάτι το ουσιαστικό. Μπορείτε, για παράδειγμα, να μπείτε σε κάποιο δωμάτιο και να κοιτάξετε με ένα τηλεσκόπιο ένα δωμάτιο κάποιου άλλου κτιρίου και επιλέγοντας κάτι να δημιουργείται υποτίθεται κίνηση και ζωή... Αν επιλέξετε, ας πούμε, το ραδιόφωνο θα ακούσετε για 8 δευτερόλεπτα ένα μουσικό θέμα, ή αν επιλέξετε κάποια φωτογραφία αυτή θα μετακινείται για 5 δεύτερα!! Τόσο καλά...

Το μόνο θετικό στοιχείο στο πρόγραμμα είναι τα υψηλής πιστότητας μουσικά θέματα και video αλλά η κακή επιλογή τους, αφού πολύ υλικό και μάλιστα σημαντικό έχει μείνει εκτός, θα προβληματίσει τους ήδη κατόχους του CD γιατί δεν πιστεύω ότι θα βρεθούν άλλοι, από εδώ και πέρα, που θα ξοδέψουν τα χρηματά τους για να το αγοράσουν. Τα γραφικά είναι καθαρά και με λεπτομέρεια ενώ πολύ καλά είναι, το animation με τα video footage. Ο ήχος είναι πολύ καλός αλλά είπαμε ότι η επιλογή των κομματιών είναι απαράδεκτη. Για να απολαύσετε όμως τον Peter Gabriel χρειάζεστε έναν 486/25 τουλάχιστον με 8MB RAM και 5MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό σας δίσκο.





QSOUND

Του **Derek dela Fuente**

Η νέα αντίληψη στον ήχο

Ο ήχος αποτελεί αναμφισβήτητα τον αφανή παράγοντα επιτυχίας κάθε παιχνιδιού. Οι εξελίξεις που επιτελέστηκαν τον τελευταίο καιρό στον τομέα αυτό παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Το εντυπωσιακό όμως είναι στην όλη υπόθεση είναι αυτά που πρόκειται να παρουσιαστούν στο άμεσο μέλλον. Το Qsound (από την ομώνυμη εταιρεία) είναι ένα πρόγραμμα το οποίο υπόσχεται ένα νέο πρόσωπο στον ακουστικό τομέα των παιχνιδιών. Αλλά ας τα πάρουμε όλα με τη σειρά ξεκινώντας από την ίδια την εταιρεία.

Μπορεί η εταιρεία να μην είναι ιδιαίτερα γνωστή, από την ίδρυση της όμως το 1987 κινήθηκε σε επαγγελματικά πρότυπα. Μπήκε στον χώρο των μουσικών στούντιο και η πρώτη που χρησιμοποίησε το πρόγραμμα της ήταν η Madonna. Το QSOUND αναπτύχθηκε πριν από έξι χρόνια και έφερε επανάσταση στην ποιότητα του ήχου από τα PC ή οποιουδήποτε άλλου συστήματος χρησιμοποιούσε το software του προγράμματος. Το πρόγραμμα επιτρέπει στον χρήστη με την βοήθεια φυσικά τεσσάρων ηχείων τοποθετημένων στα τέσσερα σημεία (μπρος, πίσω, αριστερά, δεξιά) να έχει στερεοφωνικό ήχο υψηλής πιστότητας αλλά και ακρίβειας (αν για παράδειγμα παίζετε DOOM και το τέρας έρχεται από πίσω θα ακούτε μόνο το πίσω ηχείο)!

Εχοντας συνεργαστεί με όλους σχεδόν τους γνωστούς μουσικούς αστέρες η εταιρεία πιστεύει ότι έφτασε πλέον η εποχή για την δημιουργία ενός παιχνιδιού με ενσωματωμένο το πρόγραμμα. Με το QSound audio δίνεται η δυνατότητα στον χρήστη να έχει καλύτερη απόδοση που μπορεί να φτάσει μέχρι και interactive...

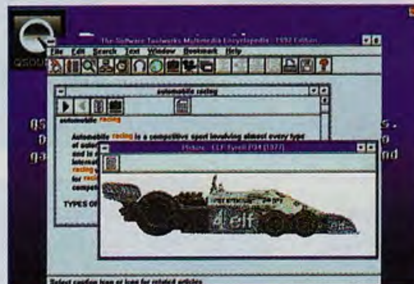
Η QSound συνεργάζεται με μία από τις κορυφαίες εταιρείες στον χώρο του software (την οποία δεν αποκαλύπτει) για την δημιουργία ενός παιχνιδιού όπου το πρόγραμμα δεν θα περιέχεται απλώς αλλά θα αποτελεί και βασικό στοιχείο του! Οι υπεύθυνοι της εταιρείας πιστεύουν ότι η παρουσία του QSound στα παιχνίδια θα δημιουργήσει μία νέα κατάσταση αφού θα δημιουργούνται παιχνίδια υψηλών ποιοτικών προδιαγραφών. Ακόμα και τα στοιχεία της φύσης που πριν ήταν αδύνατο να συμπεριληφθούν θα μπορούν να παίζουν τον δικό τους ρόλο δίνοντας μία νέα και σίγουρα πιο εντυπωσιακή εικόνα στο παιχνίδι. Φανταστείτε να μπορείτε να ζήσετε την ατμόσφαιρα όταν ο ήρωας βρεθεί σε ένα δάσος που βρέχει, ρίχνει κεραυνούς και ο αέρας ξεσηκώνει τα πάντα!!! Ακόμη και τις νέες παιχνιδομηχανές θα μπορεί να εξυπηρετήσει το πρόγραμμα (πχ. το Saturn και όλα τα 16,32,64 bit μηχανήματα). Μερικά από τα παιχνίδια που αναμένεται να κυκλοφορήσουν με το QSound είναι το Demolition Man στο 3DO, το Ecco της Sega αλλά και τα Street Fighter 2 Turbo, Terminator.

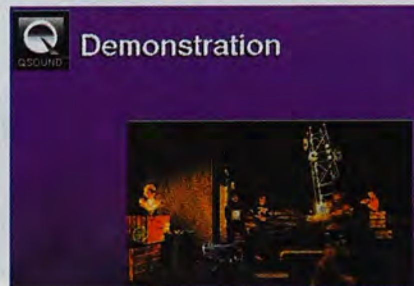
Επίσης η εταιρεία ελπίζει σε μαζική εξάπλωση στον χώρο των υπολογιστών και για αυτό συνεργάζεται σε ένα πρόγραμμα 3d audio με την Intel. Αλλωστε πρόσφατα ανακοινώθηκε η συνεργασία με την Velocity για την δημιουργία του Spectre VR σε όλα τα formats ακόμη και στο PC! Με τη νέα αυτή CD ROM έκδοση θα δίνεται η δυνατότητα στους παίκτες να αισθάνονται την παρουσία των αντιπάλων πολύ πριν αυτοί εμφανιστούν στην οθόνη ενώ περισσότερη από μία ώρα full motion video θα συνοδεύει το gameplay...

Ακόμα πιο πρόσφατα η εταιρεία άνοιξε γραφεία στην Μ.Βρετανία για να βοηθήσει στις προσπάθειες των εκεί κατασκευαστών και τη διεύθυνση ανέλαβε το πρώην στέλεχος της Microprose Jhon Tweedy. Το πρόγραμμα επιτρέπει στους δημιουργούς του software να πραγματοποιήσουν πράγματα και ιδέες που στο παρελθόν δεν μπορούσαν και μάλιστα στο υψηλότερο δυνατό ποιοτικό επίπεδο. Δεν πρόκειται απλώς για αναπαραγωγή κάποιων ήχων αλλά για δημιουργία πραγματικά ρεαλιστικού περιβάλλοντος. Θα αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι μαζί με τα γραφικά και τα διάφορα αντικείμενα βοηθώντας τους δημιουργούς να δίνουν μία πιο γρήγορη αλλά και ακριβέστερη αντίδρασή τους ανάλογα με τις κινήσεις του χρήστη. Θα βοηθήσει ακόμη και στα παιχνίδια των PC CD ROM αφού θα μπορεί ο παίκτης να έχει στην διάθεσή του το QSound Tool Suite. Για να πάρετε μία ιδέα περί τίνος πρόκειται σας λέμε ότι στις ΗΠΑ μιλάνε για την μεγαλύτερη εξέλιξη μετά το Dolby Surround sound!

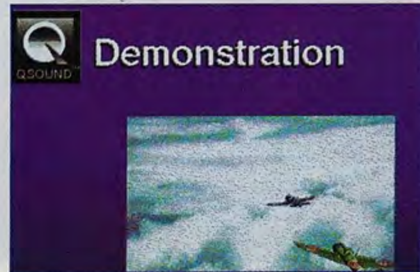
Τα καλά νέα είναι ότι εάν η κάρτα σας ήχου είναι συμβατή με αυτές των Creative Labs και Microsoft's Windows Sound system 2.0 κατά πάσα πιθανότητα το πρόγραμμα "τρέχει" και στην δική σας. Οι καλές κάρτες ήχου μπορούν να παίξουν αλλά και να αντιγράψουν 16bit ήχους. Μερικές κάρτες περιέχουν 3d QSound Virtual Audio που δημιουργεί surrounded sound παρόμοιο με αυτό του Lexus.

Για να απολαύσετε τα όσα προσφέρει το πρόγραμμα φροντίστε να μείνετε ανάμεσα στα ηχεία. Μην αμφιβάλετε ότι πολύ σύντομα το QSound θα γίνει standard από όλες τις εταιρείες!









12 ΧΡΟΝΙΑ φαγούρα

Του **"DALTON"**

Αγαπητοί φίλοι του USER γεια σας!



Επειδή δεν μου αρέσει να δημοσιεύω απαντήσεις σε γράμματα αναγνωστών θα παραβώ αυτό τον κανόνα μόνο γι'αυτό το μήνα.

Προς τους κυρίους: Γιώργο Κεφαλά Αθήνα, Σπύρο Γεωργίου Χαϊδάρι, Νίκο Χαϊκαλόπουλο Ιωάννινα, Γιώργο Μιχαηλίδη Θεσ/νίκη & κυρία Ισμήνη Τσεμπή Αθήνα: η στήλη προσπαθεί να σας κάνει να τραβήξετε τα μαλλιά σας, βλέπω ότι δεν τα καταφέρατε και αντ'αυτού μου γράφετε ότι "ξεράσατε" από δύο-τρεις φορές με αυτά που διαβάσατε. Συγνώμη για την παράλειψη.

ΓΙΑ ΚΑΘΕ... ΕΝΔΕΧΟΜΕΝΟ

ΚΕΝΤΡΟ Α' ΒΟΗΘΕΙΩΝ ΤΗΛ. 4131249
ΚΕΝΤΡΟ ΔΗΛΗΤΗΡΙΑΣΕΩΝ ΤΗΛ. 7793777
ΚΕΝΤΡΟΥ ΑΜΕΣΟΥ ΒΟΗΘΕΙΑΣ ΤΗΛ. 8219391
ΝΟΣ ΣΥΓΓΡΟΥ ΤΗΛ. 7239611
ΕΦΗΜΕΡΕΥΟΝΤΕΣ ΓΙΑΤΡΟΙ: ΤΗΛ. 105



☞ ΚΟΥΪΖ ΤΟΥ ΜΗΝΑ





Τί σχέση έχουν: οι ΤΣΑΟΥΣΕΣ, τα τρία ΠΟΡΤΟΚΑΛΙΑ και η ΜΠΑΝΑΝΑ (Ο νικητής θα πάρει δώρο έκπληξη!!)



Bugatti EB 110GT
κ.εκ.: 3.500
Ιπποι: 553
Στροφές: 8.000
Βάρος: 1.566

ΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ ΤΩΝ ΧΟΝΤΡΩΝ

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!

ΠΡΙΝ → ΜΕΤΑ

10 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ ΔΙΑΤΗΡΗΣΗΣ ΒΑΡΟΥΣ

Το Μενού του Μήνα:

HOT - DOG

ΥΛΙΚΑ ΓΙΑ 4 ΑΤΟΜΑ
- 4 μακρόστενα ψωμάκια
- 4 λουκάνικα χωριάτικα
- 8 φύλλα λάχανου
- 1 μικρό κρεμμύδι ψιλοκομένο
- μαϊντανό ψιλοκομμένο
- 4 κουταλιές σούπας μαγιονέζα
- 1 κουταλιά μουστάρδα δυνατή

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: 10'
ΨΗΣΙΜΟ: 12'

Παίζε μπάλα ρε. Γιατί θα σε στείλω στην εξέδρα που δείχνεις!!!

Κοίτα τι παίκτης!

Τώρα "φορά" το 45 στην φανέλα αντί για το 23!!

12 ΧΡΟΝΙΑ φαγούρα

BEST SELLER ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ

12 ΧΡΟΝΙΑ φαγούρα

Ευχαριστούμε το φίλο μας από τη Κοζάνη, Νίκο Τσαγγαρούδα και του απονέμουμε το βραβείο της ΦΑΓΟΥΡΑΣ (5 αφίσες από τίτλους παιχνιδιών).



WINDOWS 3.1

Του **Β.Σάμιου**

Στα προηγούμενα τεύχη ασχοληθήκαμε με τη συνοπτική ανάλυση των εφαρμογών και δυνατοτήτων του περιβάλλοντος των Windows. Υπάρχουν όμως ορισμένες από αυτές που επιδέχονται μεγαλύτερης ανάλυσης καθώς παρουσιάζουν μεγάλο ενδιαφέρον και πρακτική χρησιμότητα. Ετσι λοιπόν από αυτό το τεύχος ξεκινάμε την αναλυτική παρουσίασή τους ώστε να σας βοηθήσουμε να αξιοποιήσετε όσο το δυνατόν καλύτερα τις δυνατότητες που προσφέρουν τα Windows. Αρχίζουμε λοιπόν με την ανάπτυξη των εφαρμογών του...

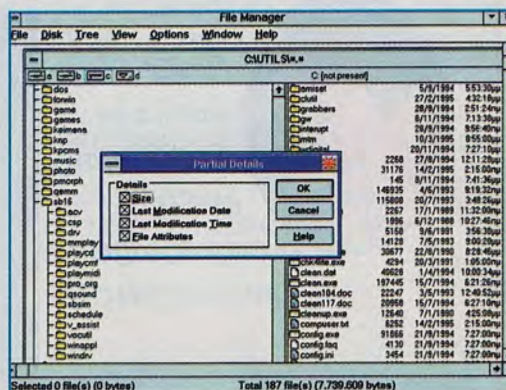
File Manager

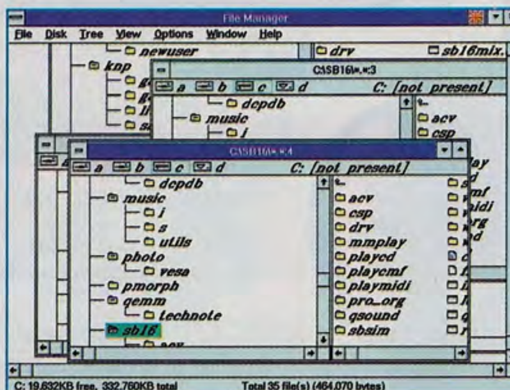
Ο File Manager είναι ένα πολύ δυνατό και χρήσιμο εργαλείο καθώς σας δίνει τη δυνατότητα να οργανώσετε και να διαχειριστείτε τα files και τα directories σας κατά τον καλύτερο και ευκολότερο τρόπο. Ετσι μπορείτε να δείτε οποιοδήποτε από αυτά σε οποιαδήποτε στιγμή και να εκτελέσετε εντολές του DOS χωρίς να χρειαστεί να βγείτε από τα Windows. Μπορείτε επίσης να τρέξετε εφαρμογές, να συνδεθείτε σε δίκτυο, να "συσχετίσετε" αρχεία και εφαρμογές και να εκτυπώσετε κάποιο έγγραφο. Ας δούμε όμως αναλυτικά το περιβάλλον του File Manager και τις εργασίες που μπορείτε να εκτελέσετε.

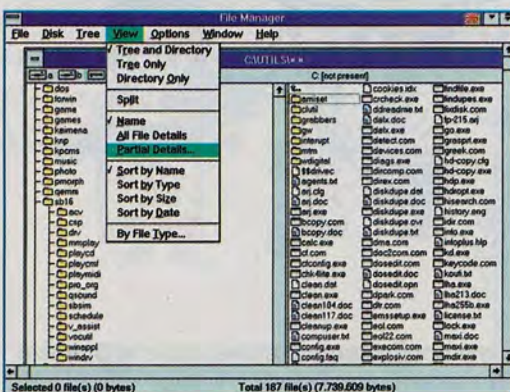
Περιβάλλον

Το παράθυρο του File Manager περιλαμβάνει τα directories του τρέχοντος drive, τα υπο-directories τους καθώς και τα αρχεία που περιλαμβάνουν. Στην κορυφή του παραθύρου υπάρχουν τα εικονίδια των drives ώστε να μπορείτε με ένα απλό πάτημα του mouse να βλέπετε τα περιεχόμενα όποιου drive θέλετε. Η επιλογή των directories ή των εικονιδίων γίνεται με ένα απλό πάτημα του mouse στο αντίστοιχο εικονίδιο ή όνομα. Αν τώρα θέλετε να επιλέξετε περισσότερα από ένα αρχεία ακολουθείτε την εξής διαδικασία.

Αν τα αρχεία βρίσκονται στη σειρά αρκεί να κρατήσετε πατημένο το "SHIFT" καθώς τα επιλέγετε, ενώ αν βρίσκονται σε κάποια τυχαία θέση αρκεί να κρατήσετε πατημένο το "CTRL". Εχετε επίσης τη δυνατότητα να επιλέξετε κάποια ομάδα αρχείων, π.χ. τα αρχεία με extension .txt, μέσω της επιλογής "Select Files" από το File menu.







Διαχείριση αρχείων (File menu)

Με τον File Manager γίνεται πολύ απλή η διαδικασία δημιουργίας, αντιγραφής, μετακίνησης, αλλαγής ονόματος, διαγραφής ή εύρεσης ενός αρχείου. Το μόνο που χρειάζεται να κάνετε είναι να επιλέξετε το αρχείο που θέλετε και την αντίστοιχη εντολή από το File menu. Πολύ χρήσιμη είναι η δυνατότητα που σας παρέχεται να "συσχετίσετε" μια ομάδα αρχείων με κάποια εφαρμογή ώστε κάθε φορά που επιλέγετε κάποιο αρχείο από την ομάδα αυτή να τρέχει αυτόματα και η αντίστοιχη εφαρμογή.

Για παράδειγμα, έστω ότι θέλετε να συσχετίσετε την extension .cal με την εφαρμογή Calendar. Επιλέγετε οποιοδήποτε αρχείο με extension .cal και από το file menu επιλέγετε "Associate". Στο πλαίσιο διαλόγου που εμφανίζεται, στη θέ-

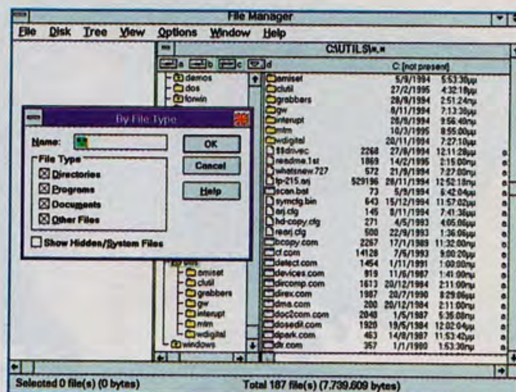
ση "associate with", επιλέγετε την εφαρμογή που θέλετε να συσχετίσετε με τη συγκεκριμένη extension. Ετσι, κάθε φορά που θα τρέχετε κάποιο αρχείο με extension .cal θα ενεργοποιείται αυτόματα η εφαρμογή calendar έχοντας φορτωμένο το συγκεκριμένο αρχείο. Αν έχετε συσχετίσει κάποια ομάδα αρχείων με μια εφαρμογή μπορείτε πολύ γρήγορα να εκτυπώσετε οποιοδήποτε αρχείο της ομάδας θέλετε. Αρκεί να είναι ενεργοποιημένος ο Print manager και να βρίσκεται με τη μορφή εικονιδίου στο desktop και το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να "σύρετε" με το mouse το εικονίδιο του αρχείου πάνω στο εικονίδιο του Print manager. Φυσικά μπορείτε να κάνετε την εκτύπωση και από το File menu με την επιλογή Print.

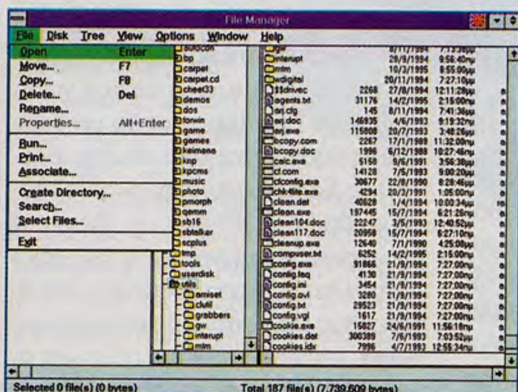
Διαχείριση δισκετών και σύνδεση με drive δικτύου (Disk menu)

Μέσω του disk menu μπορείτε να φορμάρετε και να αντιγράψετε μια δισκέτα ή να δημιουργήσετε μια system disk. Απλά επιλέγετε τις αντίστοιχες εντολές και ακολουθείτε τις οδηγίες που θα σας δοθούν. Αν χρησιμοποιείτε κάποιο δίκτυο, μπορείτε να δουλέψετε με όποιο network drive θέλετε αρκεί να γνωρίζετε τη θέση και το password του. Για να συνδεθείτε με κάποιο network drive ακολουθείτε την εξής διαδικασία.

Από το disk menu επιλέγετε "Network connections". Εμφανίζεται το πλαίσιο διαλόγου και στη θέση "drive" υπάρχει το επόμενο διαθέσιμο γράμμα που μπορεί να συσχετιστεί με ένα drive. Στη θέση "network path" πληκτρολογήστε το path που απαιτείται για να εντοπιστεί το network drive. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την επιλογή Browse για να εμφανίσετε τη λίστα των drives και να βρείτε αυτό που θέλετε. Αν επιθυμείτε να ορίσετε ένα διαφορετικό drive, πληκτρολογήστε το γράμμα του drive στη θέση "Drive". Στη θέση "Password" πληκτρολογήστε τον κωδικό, αν χρειάζεται.

Στη συνέχεια, επιλέξτε το πλαίσιο "connect" και έτσι έχετε ολοκληρώσει τη σύνδεση. Αν θέλετε να συνδεθείτε σε ένα network drive που έχετε χρησιμοποιήσει προηγουμένως, στο πλαίσιο διαλόγου επιλέξτε το πλαίσιο "previous". Εμφανίζεται ένα καινούργιο πλαίσιο διαλόγου από το οποίο θα επιλέξετε το network path που θέλετε και στη συνέχεια θα πατήσετε το κουμπί "select". Για να επιτύχετε τη σύνδεση αρκεί τώρα να επιλέξετε το πλαίσιο "Connect".





Κατανομή αρχείων και directories (Tree menu)

Οπως προαναφέραμε, με τον File Manager έχετε τη δυνατότητα να οργανώσετε και να εμφανίσετε τα αρχεία και τα directories σας κατά τον πιο εξυπηρετικό, για σας, τρόπο.

Αν σας διευκολύνει σε κάθε directory να εμφανίζονται και τα υποdirectories του μπορείτε να επιλέξετε την εντολή "Indicate Expandable Branches" από το Tree menu, οπότε εμφανίζεται το σημείο "+" στο εικονίδιο κάθε directory που περιλαμβάνει υπο-directories.

Στη συνέχεια, επιλέγοντας το directory που θέλετε μπορείτε να εμφανίσετε τα υποdirectories του με την εντολή "Expand Branch" από το Tree menu. Αν τώρα επιθυμείτε να εμφανίσετε εξ' αρχής όλα τα υπο directories, επιλέξτε "Expand All", ενώ αν θέλετε να μην εμφανιστούν τα υποdirectories κάποιου directory, επιλέξτε το και χρησιμοποιήστε την εντολή "Collapse Branch".

Οι δυνατότητες του File Manager περιλαμβάνουν επιπλέον την εμφάνιση συγκεκριμένων αρχείων, βάσει κάποιων χαρακτηριστικών που εσείς θα ορίσετε, την ταξινόμηση των περιεχομένων ενός directory, τη διαχείριση παραθύρων και ορισμένες πρόσθετες επιλογές. Τις δυνατότητες αυτές θα αναλύσουμε στο επόμενο τεύχος και, αν ο χώρος μας επιτρέπει, θα ξεκινήσουμε την εκτενή παρουσίαση κάποιας άλλης, εξίσου ενδιαφέρουσας και χρήσιμης, εφαρμογής.



Του **Θ. Λαΐνα**

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ Η ΜΗΠΩΣ ΤΩΡΑ ΑΡΧΙΖΕΙ;

Βρισκόμαστε πλέον στο άνοιγμα μίας νέας εποχής στον χώρο των παιχνιδιών και όχι μόνο... Οι μέρες που έρχονται σηματοδοτούν το ξεκίνημα μίας νέας κατάστασης όχι μόνο στην αγορά αλλά και στην έρευνα. Φυσικά μιλάμε για την επικείμενη επίσημη παρουσίαση των πρώτων συστημάτων Virtual Reality. Ηρθε λοιπόν η ώρα της αλήθειας για τις μεγάλες εταιρίες οι οποίες προχώρησαν στην κατασκευή αυτών των συστημάτων. Εχουν επενδύσει πολλά πάνω σε αυτόν τον τομέα και δεν είναι μόνο τα χρήματα που έχουν ξοδευτεί έως τώρα για την κατασκευή τόσο των ίδιων των συστημάτων όσο και του software αλλά και τα σχέδια που έχουν τα στελέχη των εταιριών για το μέλλον των συστημάτων αυτών. Ολοι περιμένουν τώρα με αγωνία να δουν την ανταπόκριση που θα έχει στον κόσμο η νέα αυτή πραγματικότητα. Αλλωστε αυτή την στιγμή οι εμπλεκόμενοι είναι πολλοί σε όλο τον κόσμο και τα συμφέροντα που παίζονται πολλά... Οι κατασκευάστριες εταιρίες δεν δίνουν πλέον στην δημοσιότητα τα ονόματα των ατόμων ή των εταιριών με τις οποίες συνεργάζονται και δεν παρουσιάζουν σε όλο τους το φάσμα (για να μην πω σχεδόν καθόλου) το software που έχουν έτοιμο. Η βιομηχανική κατασκοπία όπως ήταν φυσικό έχει ενταθεί σε μεγάλο βαθμό τον τελευταίο καιρό... Εδώ δεν έχουμε να κάνουμε απλώς με μία νέα παιχνιδομηχανή αλλά με μία νέα τεχνολογία που κανείς ακόμη δεν μπορεί να γνωρίζει σε ποια επίπεδα είναι δυνατόν να φτάσει. Κάθε ανακοίνωση ή κάθε πληροφορία που έρχεται στην επιφάνεια και αναφέρεται σε θέματα hardware δημιουργεί αναστάτωση στους άμεσα ενδιαφερομένους. Ολοι ψάχνουν να βρουν το ποιος συνεργάζεται με ποιον, σε ποια επίπεδα έχει φτάσει η έρευνα του ανταγωνιστή...



Αν μάλιστα προσθέσουμε και τον γενικό χαμό που συμβαίνει σε όλο τον κόσμο σχετικά με τις νέες παιχνιδομηχανές που κυκλοφόρησαν ή πρόκειται να κυκλοφορήσουν τότε καταλαβαίνει κάποιος πολύ εύκολα το τι κατάσταση θα επικρατεί στα γραφεία των υψηλόβαθμων στελεχών της κάθε εταιρίας. Το ζήτημα φυσικά που έχει κάνει όλον αυτόν τον κόσμο να χάσει τον ύπνο του είναι η ραγδαία αύξηση ενδιαφέροντος από μέρους του αγοραστικού κοινού κάτι που μεταφράζεται βέβαια σε χρήμα... Φέτος άλλωστε ο τζίρος που παίχτηκε γύρω από τις πωλήσεις στον χώρο των video games ξεπέρασε κατά πολύ αυτόν των Αμερικάνικων κινηματογραφικών ταινιών!! Για όποιον δεν ξέρει εξηγούμε ότι ο κινηματογράφος είναι η μεγαλύτερη και επικερδέστερη εξαγωγική βιομηχανία των ΗΠΑ εδώ και πολλά χρόνια. Οπως λοιπόν γίνεται αντιληπτό όλοι προσπαθούν να βρουν ένα τρόπο για να "μπούνε" στο κόλπο.

Ετσι λοιπόν βλέπουμε εταιρείες που έως τώρα δεν είχαν σχέση και ανάμιξη με τον χώρο να κάνουν δυναμική είσοδο με καθε είδους συστήματα και software. Βλέποντας λοιπόν παγκόσμιους κολοσσούς όπως η Philips, η Sony, η Panasonic να ρίχνονται στην μάχη κόντρα στους παραδοσιακούς και απόλυτους μέχρι στιγμής κυρίαρχους (Sega, Nintendo, Atari) ο πόλεμος αναμένεται σκληρός και αδυσώπητος.



Οφείλουμε όμως να πιστεύουμε πως από όλη αυτήν την κατάσταση κερδισμένοι θα βγουν όλοι όσοι α-σχολούνται ή πρόκειται να ασχοληθούν με τον χώρο των video games. Ηδη, για παράδειγμα, η Atari σε μία καθαρά ανταγωνιστική κίνηση μείωσε την τιμή του Jaguar και είχε άμεσα αποτελέσματα. Η επιτυχία μάλιστα δεν ά-φησε αδιάφορη την εταιρεία η οποία αμέσως ανακοίνωσε ότι πολύ σύντομα θα κυκλοφορήσουν και τα περιφερειακά του συστήματος τα οποία ε-κτός των άλλων περιλαμβάνουν CD αλλά και σύνδεση με ειδικό δίκτυο μέσω του οποίου θα μπορούν οι κάτοχοι της κονσόλας να παίξουν μαζί από τα σπίτια τους! Μεγάλη κινητικότητα υπάρχει φυσικά και στον χώρο των παιχνιδιών για PC αφού οι κάτοχοι των CD ROM αυξάνονται καθημερινά με γεωμετρική πρόοδο. Εκεί βέβαια ο μόνος τομέας στον ο-ποίο οι εταιρείες software έχουν να αντιμετωπίσουν προβλήματα είναι το θέμα της "πειρατείας". Οχι, βέβαια ότι πρόκειται για μικρής σημασίας ζήτημα αλλά σε σχέση με την κατάσταση που επικρατεί στην άλλη μεριά οι υπεύθυνοι των εταιριών software είναι σίγουρο ότι κοιμούνται πολύ πιο ήσυχοι από ότι οι συνάδελφοί τους στις μεγάλες κατασκευάστριες.





Αν θα θέλαμε πάντως να κάνουμε μία αναφορά στην ελληνική πραγματικότητα θα λέγαμε ότι μέχρι στιγμής έδαφος φαίνεται να κερδίζει το CD ROM. Δεν είναι μόνο η τιμή αγοράς των άλλων συστημάτων αρκετά υψηλή αλλά η τιμή των παιχνιδιών που κάνει προς το παρόν την εξάπλωσή τους απαγορευτική... Εξάλλου το CD ROM είναι απαραίτητο στους χρήστες των PC αφού βρισκόμαστε στην μεταβατική εποχή που τελικά θα καταλήξει στην επιβολή του CD ως αποκλειστικό μέσο διάδοσης του software. Φυσικά αυτά είναι απλώς εκτιμήσεις και μάλλον θα πρέπει να περιμένουμε για λίγο μέχρι να δούμε πως θα εξελιχθούν τα πράγματα και στην χώρα μας.

Το σίγουρο είναι πάντως ότι νέα ονόματα θα καλύψουν τον διαφημιστικό χρόνο και χώρο των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης. Με νέες δυνατότητες και πολλές υποσχέσεις θα μας προκαλούν για να τα αγοράσουμε και να ζήσουμε μαζί τους καινούργιες εμπειρίες...

Ως γνωστόν ο χρόνος είναι ο καλύτερος κριτής των πραγμάτων.

Το ερώτημα που τίθεται πλέον είναι ποια από όλα αυτά τα νέα συστήματα που μαζικά θα μας περικυκλώσουν, θα αντέξουν στον φοβερό ανταγωνισμό. Κυρίως πάντως αυτό που απασχολεί τον περισσότερο κόσμο, και μένα φυσικά, είναι το πως θα δεχτεί ο κόσμος τα συστήματα VR (Virtual Reality) αλλά και τι σκοπούς και στόχους έχουν για την συνέχεια οι εταιρείες.

Η εξέλιξη και η ανάπτυξη της συγκεκριμένης τεχνολογίας είναι σαφώς ότι πιο ενδιαφέρον έχουμε να περιμένουμε στο μέλλον.



Υ.Γ. Η αναφορά μου στο προηγούμενο τεύχος στα θέματα που α-φορούν το Internet δεν είναι η τελευταία αφού πολλοί είναι αυτοί που ενδιαφέρονται για αυτό το θέμα κάτι άλλωστε που φάνηκε και α-πό τα γράμματα που δέχτηκα σχετικά. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον είχε η συγκέντρωση που έγινε στο κατάστημα του κ. Παπασωτηρίου πριν λίγες μέρες και είχε στόχο την ενημέρωση του κοινού από τους ήδη "δικτυωμένους"...

Το θέμα πάντως που έχει ανάψει φωτιά παντού είναι ο "Σατανάς"!! Οπου Σατανάς βάλτε το νέο "πασπαρτού" πρόγραμμα που μπορεί μέσω του δικτύου να εισχωρήσει ΠΑΝΤΟΥ! Πανικός σε επιχειρήσεις, δημόσιους οργανισμούς και τράπεζες σε όλο τον κόσμο...







Του **Δ.Γιαλλούρη**

Αυτό τον μήνα αποφασίσαμε να αλλάξουμε κάπως το ύφος της στήλης. Ετσι αφήνοντας πίσω τα επαγγελματικά πακέτα και τις τεχνικές λεπτομέρειες, στραφήκαμε στην παρουσίαση δύο προγραμμάτων/utilities τα οποία θα προκαλέσουν το ενδιαφέρον όχι μόνο αυτών που ασχολούνται σε επαγγελματικό επίπεδο με την Amiga, αλλά και αυτών που είναι απλοί χρήστες της. Κάνοντας κάτι τέτοιο ελπίζουμε να ελκύσουμε ακόμα και φανατικούς gamers οι οποίοι σίγουρα θα ενδιαφερθούν περισσότερο αξιολογώντας με διαφορετικά κριτήρια τώρα πλέον το πολυτάλαντο μηχάνημά τους. Ας αρχίσουμε λοιπόν γιατί δεν έχει μόνο το PC ενδιαφέροντα utilities, έχει και η Amiga μας.

Datastore
Developer:Digita international

Τι πιο χρήσιμο από μία ευέλικτη και εύχρηστη Database. Το προϊόν αυτό της Digita συνδυάζει την λειτουργικότητα και το γραφικό interface για να σας βοηθήσει να οργανώσετε γρήγορα χωρίς κόπο μια βάση δεδομένων. Μεγάλη είναι η χρησιμότητα ενός τέτοιου πακέτου. Μπορείτε να "περάσετε" σε δισκέτα ή σκληρό δίσκο οτιδήποτε έχετε συνήθως ανοργάνωτο (εκτός του δωματίου σας). Ετσι είναι εύκολο να καταχωρήσετε τα προγράμματα που τυχόν έχετε ή ίσως την πλειάδα των LP σας που δύσκολα βρίσκετε πλέον. Πολλοί από εσάς όμως είναι πιθανό να μην είχαν μέχρι στιγμής επαφή με τίποτα που να σχετίζεται με database γι' αυτό θα εξηγήσουμε κάποια βασικά πράγματα. Μια βάση δεδομένων (μιλώντας απλοϊκά) απαρτίζεται από δύο βασικά στοιχεία: την δομή της και τα δεδομένα που περιέχει. Η δομή της έχει να κάνει με το είδος πληροφοριών που μπορείτε να καταχωρήσετε και καθορίζεται από την μορφή των πεδίων που έχουμε εμείς θέσει. Τα πεδία αυτά χαρακτηρίζονται από τον τύπο και το μήκος τους. Εάν για παράδειγμα επιθυμούμε να δημιουργήσουμε μία ατζέντα είναι αναγκαίο να ορίσουμε τα εξής :



Τα attribute bits της εντολής Protect.

Ονομα πεδίου	Τύπος	Μήκος
Ον/νυμο	Χαρακτήρων	30
Τηλέφωνο	Ψηφίων	10

Ετσι όταν η βάση μας τεθεί σε λειτουργία θα έχουμε την δυνατότητα σε κάθε εγγραφή να απεικονίζεται το ονοματεπώνυμο το οποίο θα είναι φυσικά τύπου χαρακτήρα και θα παίρνει το πολύ 30 γράμματα ενώ το τηλέφωνο του θα είναι τύπου ψηφίων και θα δέχεται το πολύ 10 αριθμούς (το τηλέφωνο και ίσως έναν κωδικό περιοχής).

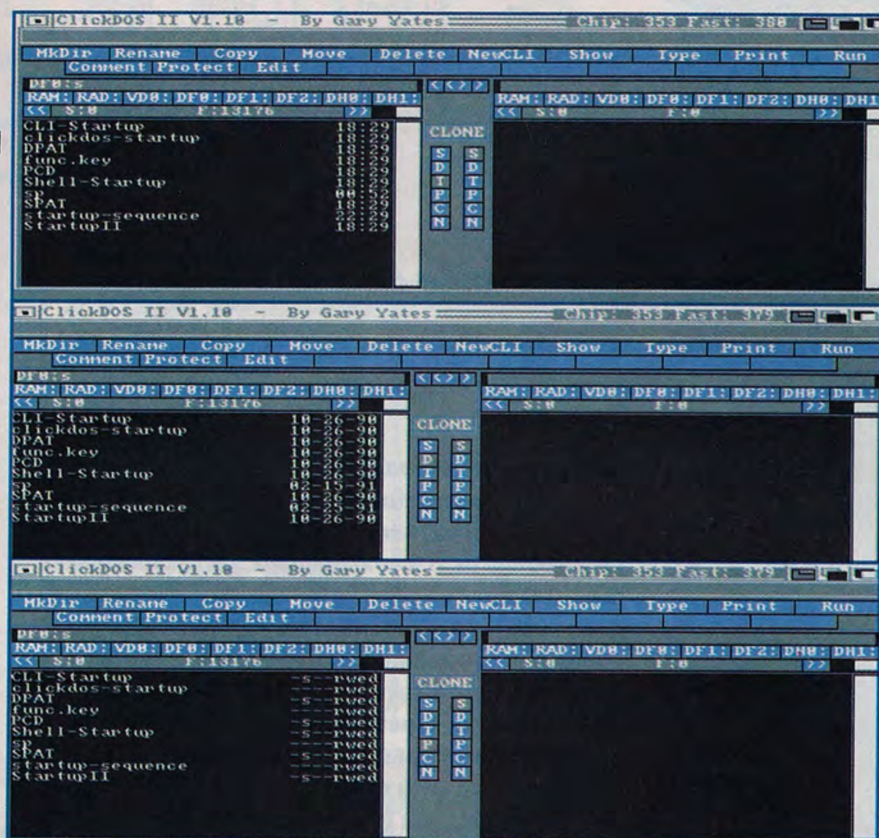
Αυτή η διαδικασία γίνεται σχετικά απλά με το Datastore. Φορτώνοντας το ενεργοποιείται αυτόματα το design mode όπου σχεδιάζεται την δομή της βάσης με τον τρόπο που προαναφέραμε, δηλαδή ορίζοντας την θέση στην οθόνη, το τύπο, το μήκος και το όνομα των πεδίων. Επόμενο βήμα είναι η εισαγωγή των δεδομένων και είσαστε έτοιμοι! Από εδώ και πέρα μπορείτε να προσθέσετε, αφαιρέσετε, διορθώσετε τις εγγραφές σας με τον εύχρηστο Record Browser του προγράμματος. Επίσης (ο βασικός λόγος ύπαρξης των databases), είναι πολύ εύκολη η αναζήτηση εγγραφών (queries) με βάση συγκεκριμένα κριτήρια. Για παράδειγμα εάν έχετε "περάσει" τα παιχνίδια σας μπορείτε με το Query icon να αναζητήσετε όλα όσα είναι shoot-em up.

Εχοντας λοιπόν στα χέρια σας ένα πακέτο σαν το Datastore μπορείτε να επωφεληθείτε των δυνατοτήτων κάθε αξιοπρεπούς database και να το χρησιμοποιήσετε έτσι ώστε να ικανοποιεί κάθε σας ανάγκη.



ClickDos
Developer:Gary Yates

Το ClickDos είναι αυτό που αποκαλούμε file manager. Είναι ένα πρόγραμμα σχεδιασμένο με τέτοιον τρόπο ώστε μέσω ενός γραφικού περιβάλλοντος να είναι δυνατόν για το χρήστη να εκτελέ-



Οι διακόπτες της εμφάνισης των αρχείων.

σει λειτουργίες που έχουν να κάνουν με την διαχείριση αρχείων χωρίς να πρέπει να υποστεί κάποιο στρυφνό λειτουργικό σύστημα. Τον ίδιο σκοπό έχει και το ClickDos και τα καταφέρνει αρκετά καλά. Φορτώνοντας το εμφανίζονται η μπάρα των εντολών και οι δύο οθόνες που φιλοξενούν τα source και destination drives/directories. Η μπάρα εκτελεί τις εξής λειτουργίες:

Mkdir: Δημιουργία νέου καταλόγου.
Rename:Αλλαγή ονόματος αρχείου ή καταλόγου.
Copy: Αντιγραφή αρχείου.
Move: Μετακίνηση αρχείου (στην ουσία αντιγραφή και σβήσιμο).
Delete: Σβήσιμο αρχείου.
NewCli: Ανοιγμα καινούργιου Shell στην περίπτωση που θέλετε να κάνετε κάτι που δεν προσφέρει το ClickDos (π.χ. Format).
Show: Εμφάνιση IFF εικόνων.
Type: Εκτύπωση αρχείου στην οθόνη.
Print: Εκτύπωση αρχείου στον printer.
Run: Εκτέλεση executable αρχείου.
Comment:Πρόσθεση σχολίου σε αρχείο ή κατάλογο.
Protect:Πρόσθεση attributes σε αρχείο ή κατάλογο.
Edit:Επεξεργασία αρχείων κειμένου.

Πάνω από τα παράθυρα των source και destination βρίσκονται τα διαθέσιμα drives (Ram,Rad,DF0-1,DH0-1) τα οποία όταν τα επιλέξετε εμφανίζεται ο κατάλογος των αρχείων που περιέχουν.

Ανάμεσα από τα δύο παράθυρα υπάρχουν κάποιοι διακόπτες που έχουν να κάνουν με τον τρόπο που εμφανίζονται οι λίστες των αρχείων.Αυτοί είναι:

(S)ize: Μέγεθος αρχείων.
(D)ate: Ημερομηνία δημιουργίας αρχείων.
(T)ime: Χρόνος δημιουργίας αρχείων.
(P)rotect:: Χαρακτηριστικά αρχείων. (archive,readable,writeable,executable, deletable).
(C)omment: Εμφάνιση σχολίου στο πάνω μέρος της οθόνης για το συγκεκριμένο αρχείο
(N)othing: Καμία ένδειξη.

Εξίσου χρήσιμες λειτουργίες προσφέρουν δύο άλλα εικονίδια. Δεξιά από το όνομα του τρέχοντος drive υπάρχουν δύο μικρά τετράγωνα το ένα μαύρο και το άλλο άσπρο. Διαλέγοντας το μαύρο ακυρώνονται ότι διαλογές αρχείων έχετε κάνει ενώ το άσπρο διαλέγει όλα τα αρχεία για την επόμενη λειτουργία που θα εκτελέσετε. Το δεύτερο εικονίδιο έχει την μορφή δισκέτας και βρίσκεται πάνω δεξιά της οθόνης. Διαλέγοντάς το, το ClickDos απενεργοποιείται προσωρινά χωρίς να φεύγει από την μνήμη. Υπάρχει επίσης και ένας Screen saver προς αποφυγή φθοράς της οθόνης. Αυτές είναι οι περισσότερες λειτουργίες του ClickDos. Εάν εξοικειωθείτε μαζί του θα τον χρησιμοποιείτε συνεχώς αφού σας διευκολύνει μετατρέποντας μια χρονοβόρα αναμέτρηση με το AmigaDos σε θέμα ενός click και λίγων δευτερολέπτων. Ραντεβού τον επόμενο μήνα με κάτι εξίσου ενδιαφέρον για όλους τους Amiga users.



O editor/viewer του ClickDos για text αρχεία.

ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ BYTES



Απορία 1η: ***Που ήταν τόσο καιρό και τι έκανε; Αμ' δε που θα σας απαντήσω!!!***

Απορία 2η: ***Τι τους νοιάζει (αν τους νοιάζει) τι έκανα!!!***

ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ Ο Γιάννης Αϊδίνης

Τελικά μετά απ'όλα αυτά σιγουρεύτηκα. "Θέλω να ξαναγίνω αυτό που ήμουν τότε που ήθελα να γίνω αυτό που είμαι σήμερα" και τώρα ξεκινάει το "χορεύοντας". Για να δούμε με τι θ'ασχοληθούμε, με το GAMEPRO ίσως, ΟΧΙ, με τον δείκτη τιμών στο χρηματιστήριο της Νέας Υόρκης ούτε, με την πιστότητα των εγχρώμων κορδονίων που χρησιμοποιούνται για την σύνθεση και την εφαρμογή σ'όλες τις μορφές της κλωστουφαντουργίας δεν νομίζω. Τι μένει στο USER, οι συντάκτες του, οι αναγνώστες τα υψηλά ιστάμενα στελέχη (ας γελάσω) και τα δρόμενα κατά την έκδοση.

Ο Κροντηράς είναι Παναθηναϊκός, ότι και αν σημαίνει αυτό, ο φούρνος στη γωνία (όχι αυτός που ξέρετε) μετά από μια ανάπτυξη επιχειρημάτων άρχισε να μεταπουλά milkcafe. Η καταπληκτική σκηνή ήταν όταν γνωστός σας συντάκτης, έκανε μια φοβερή επίδειξη εκτινάγματος φουρναροξύλου προς τον άτυχο καταστηματάρχη. Το "test drive" του ανελκυστήρος κοινώς "ασανσέρ" αποδείχθηκε φιάσκο. Κανένα "ανσασέρ" δεν είναι "νεσεσέρ" αν αφήσεις τα γάντια οδηγήσεως και τα γυαλιά δίπλα στον καθρέφτη τά'χασες. Και από σήμερα ισχύει η απαγόρευση χρήσεως κατοικιδίων στο γραφείο του περιοδικού.

Αυτά προς το παρόν γιατί βαρέθηκα...

ΥΓ1: Το μεγάλο ψάρι τρώει πάντα το μικρό.
ΥΓ2: Βιαστείτε υπάρχει διαγωνισμός.
ΥΓ3: Γράμματα δεκτά, έξυπνα γράμματα ακόμα πιο δεκτά, ευφυή γράμματα δημοσιεύονται.
ΥΓ4: Το πράσινο ζωάκι της φωτό πρωτού το βάψουμε και το φουσκώσουμε ήταν μανταλάκι.
ΥΓ5: Οχι δεν τρώμε ότι βρούμε.
ΥΓ6: Ζητείται ζωόφιλη οικογένεια για να φιλοξενήσει ένα αξιαγάπητο πράσινο ζωάκι, μαζί χαρίζονται πολλά ανταλλακτικά και ξηρά τροφή.
ΥΓ7: Τι είναι αυτό που είναι μικρό μαύρο και εξαφανίζεται μέσα σ'ένα πράσινο.
Μετά από κλήρωση
δώρο ένα CD μουσικής.
ΥΓ8: Περιμένω γειααααααα !!!!

GAMERS
C L U B

ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΟΝ ΠΕΙΡΑΙΑ
ΑΘΗΝΑ - ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ-ΠΩΛΗΣΕΙΣ
ΚΑΙ ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

GAMERS CLUB
Λεωφ. Αλεξάνδρας 31 & Μουστοξύδη, ΑΘΗΝΑ, Τηλ.: 6439824
Κουντουριώτου 177 - ΠΕΙΡΑΙΑΣ (ΠΑΣΑΛΙΜΑΝΙ) Τηλ.: 4226492
ΓΡΥΠΑΡΗ 53 ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΤΗΛ.: 9596262 - 9594100 (ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΚΑΙ AMIGA CLUB)







MEGA DRIVE - MEGA CD - MASTER SYSTEM - GAME GEAR - GAMEBOY - SNES - 32X
SEGA SATURN - MULTIMEGA - 3DO - NEO GEO CD - SONY PSX - JAGUAR - LYNX - PHILIPS CDi

SONY - PSX + RIDGE RACER + TV CONVERTER **259.900**	**PHILIPS CDi** + FULL MOTION VIDEO + 2 JOUPADS + 4 GAMES **164.000**	**PANASONIC 3DO** ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ + ΠΑΙΧΝΙΔΙ **159.000**	**NEO GEO CD** + 2 JOYPADS + ΠΑΙΧΝΙΔΙ **149.000**
SEGA - MULTIMEGA + 5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ **89.000**	**SEGA - SATURN** + VIRTUA FIGHTERS **195.000**	**SEGA - 32X** **59.000**	**SEGA - MEGA CD II** + ΠΑΙΧΝΙΔΙ **65.000**

(ΣΤΙΣ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α. 18%)



ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

STARGATE - MD, SN, GB
ITCAY + SCRATCHY - MD, SN
WARLOCK - MD, SN
CORPSE KILLER - 32X
KAWASAKI SUPER BKIKES - MD
TRUE LIES - SN, MD, GG
TINSTAR - SN
JAMMIT - 3DO
HAGANE - SN
THE ELEVENTH HOUR - 3DO
THEM PARK - 3DO, MD
SONIC DRIFT 2 - GG
STREET RAGER - MD, SN
ASTERIX POWER OF GODS - MD
CANNON FODDER - 3DO, SN, MD
MAN. UTD. FOOTBALL - SN, MD
THE MASK - MD, SN
TOUGHMAN CONTEST - MD
LION KING - GB, GG, MD, SN
ΚΑΙ ΑΛΛΟΙ 1.000 ΤΙΤΛΟΙ
ΗΔΗ ΔΙΑΘΕΣΙΜΟΙ



THE COOL SHOP
ΣΠΥΡΟΥ ΛΕΚΚΑ 5 - ΜΑΡΟΥΣΙ
ΤΗΛ.: 8027539
ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΦΙΛΟΛΑΟΥ 123 - ΠΑΓΚΡΑΤΙ
ΤΗΛ.: 094-328291

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΚΠΤΩΣΗΣ

- ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΕΛΟΥΣ ΕΚΠΤΩΣΗ 50%

ΙΣΧΥΕΙ ΜΟΝΟ
ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΓΑΖΙ ΣΤΟΝ ΠΕΙΡΑΙΑ

Spell Shop

Του Π. "ShadowCaster" Δημόπουλου

Va voom!

Και πάλι μαζί, νομίζατε ότι θα μου τη γλιτώσετε; Δε με ξεφορτώνεστε τόσο εύκολα. Για μια ακόμη φορά εγκατέλειψα τα Forgotten Realms και επέστρεψα στο USER για να γράψω το SpellShop και αυτού του μήνα. Ομως δεν είναι αυτή η μόνη δουλειά που έχω σ αυτή τη διάσταση. Η ενδεκάτη Απριλίου πλησιάζει με γοργούς ρυθμούς και η ένταση κορυφώνεται. Ηδη έχω βάλει στοιχήματα με όλους σχεδόν τους παναθηναικούς που ξέρω, μόνο ο Σάμιος μου ξέφυγε.



Α, και με την ευκαιρία. Περαστικά κ. Σάμιε, δεκατρείς πόντοι διαφορά από τον Ηρακλή πρέπει να πονάνε αρκετά, χε χε.

Αρκετά όμως με τα αθλητικά, ο μήνας που πέρασε ήταν πολυτάραχος στα Realms. Τι έγινε; Ο χαμός! Ολα σχεδόν τα Orcs των Realms έκλεισαν την εθνική οδό Waterdeep-Baldur s Gate-Calimport διαμαρτυρόμενα για το γεγονός ότι όλοι οι Rangers της περιοχής τα χρησιμοποιούν σαν στόχους εξάσκησης στην τοξοβολία! Και σαν να μην έφτανε αυτό συγκεντρώθηκαν και όλα τα Ogres των κεντρικών Realms και έκλεισαν την εθνική οδό Hillsfar-Arabel στην γέφυρα του Ashabenford ζητώντας επίδομα ανθυγιεινής εργασίας. Μα καλά, αιτήματα είναι αυτά;

Μάζεψε λοιπόν ο βασιλιάς Azoun ο τέταρτος του Cormyr τους Knights of Myth Dranor, τους Silver Blades και τους Black Knights of Tempus (μαζί και εμένα) και μας έδωσε εντολή να ανοίξουμε τους δρόμους με όποιον τρόπο κρίνουμε σωστό. Παρά το φιάσκο του προηγούμενου μήνα με τους συνταξιούχους Drow fighters έπρεπε να δράσουμε άμεσα και αποτελεσματικά.

Φυσικά όλοι καταλαβαίνετε τι σημαίνει αυτό. Σπαθιά τροχίστηκαν, πανοπλίες και ασπίδες γυαλίστηκαν, άλογα ετοιμάστηκαν, τόξα και βέλη ρυθμίστηκαν και πάνω που ήμασταν έτοιμοι να ξεκινήσουμε εμφανίστηκε ένας USERάνθρωπος (hello Σάμιε) και μου είπε ότι έπρεπε να σπεύσω να γράψω το SpellShop αυτού του μήνα.

Μα δεν είναι κατάσταση αυτή, μια ζωή χάνω όλο το πανηγύρι. Μου φαίνεται ότι θα κατέβω να κλείσω την οδό Πλάτωνος μόνος μου, ούτως ή άλλως δε χρειάζεται να ανησυχώ για επέμβαση των ΜΕΑ (γνωστά και σαν ΜΑΤ) διότι είμαι κάτω των 65 ετών και απόλυτα υγιής!



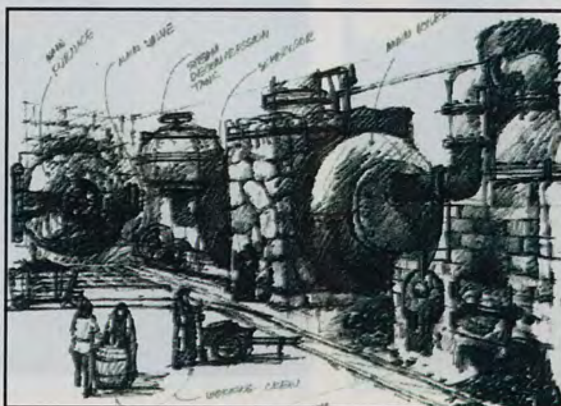
Τέλος πάντων, αρκετά με τα δικά μου, πάμε να δούμε τι θα δούμε σε αυτό το SpellShop. Ξεκινάμε ευθύς αμέσως με ένα preview της νέας, αναμενόμενης, παραγωγής της SSI το...

THUNDERSCAPE - WORLD OF DANGER

Σας παραθέτω μερικά λεπτομερή σκίτσα τα οποία χρησιμοποιεί η εταιρεία για τη δημιουργία του σεναρίου και των χαρακτήρων μέσα στον ολοκαίνουργιο φανταστικό κόσμο της νέας δημιουργίας της SSI. Το Thunderscape είναι ένα αμιγές Role Playing Game με έναν μόνο χαρακτήρα (μα γιατί;) και η δράση του εκτυλίσσεται στον άγνωστο και συναρπαστικό κόσμο του Aden. Σύμφωνα με την ίδια την SSI το Thunderscape αποτελεί την αφετηρία μιας νέας σειράς ιστοριών και περιπετειών σε αυτόν τον κόσμο. Ακόμα δε βγήκε το πρώτο παιχνίδι δηλαδή και μιλούν και για συνέχεια! Θα δούμε... Το Thunderscape αποτελεί εσωτερική παραγωγή της SSI (δυστυχώς χωρίς την υπέροχη TSR) και δημιουργείται από την ομάδα Special Projects της εταιρείας. Πρόκειται για ένα πολύ λεπτομερές θέμα με πλούσια μουσική, ηχητικά εφφέ και πλήρη ομιλία για καθένα από τους δεκαπέντε Non Player Characters που θα συναντήσετε στο παιχνίδι. Το ωραίο της υπόθεσης είναι ότι οι οκτώ από αυτούς τους δεκαπέντε N.P.C.s μπορούν να έρθουν μαζί σας και να σας βοηθήσουν απεριόριστα στην αποστολή σας. Ας δούμε όμως τι εστί Aden και γενικά τι συμβαίνει σε αυτόν τον ολοκαίνουργιο και εντελώς άγνωστο κόσμο. Καθώς το σκότος καλύπτει τη μυστική χώρα του Aden, όποιος είναι αρκετά τολμηρός ώστε να διαβεί τα wastelands καταλαβαίνει ότι κάτι δεν πάει καθόλου καλά.



Οι Nocturnals (Νυχτόβιοι ελληνιστί), είδος υπό εξαφάνιση, έχουν αρχίσει να γίνονται πολύ τολμηροί. Ενας τεράστιος και επιβλητικός στρατός των απαίσιων αυτών πλασμάτων έχει συγκεντρωθεί υπό τις διαταγές κάποιου Anthrax και απειλεί να καταλάβει όλα τα Northlands μετατρέποντάς σας σε μια μολυσματική εστία κακού. Ουάου! Ηδη ο Anthrax έχει καταφέρει να καταλάβει το κάστρο Radiant (Ακτινοβόλο ελληνιστί) το οποίο είναι σημείο στρατηγικής σημασίας καθότι ελέγχει το πέρασμα ανάμεσα στα βουνά. Ασχημα τα πράγματα όπως βλέπετε, όπως άλλωστε πρέπει να είναι σε ένα καλό R.P.G. Αυτή η επική σειρά που μόλις ξεκινάει αποτελείται από 20 επίπεδα μεταξύ των οποίων υπαρχουν κατακόμβες (φυσικά), οχυρά, ορυχεία, ορεινά περάσματα, υπόνομοι (yuck!), μια Dwarven πόλη και φυσικά το κάστρο Radiant. Πρόκειται για ένα παιχνίδι το οποίο συνδυάζει το κλασικό role playing πολλά στοιχεία adventure, με πολλά puzzles, παγίδες και δύσκολες μάχες. Ακριβώς ότι περιμένει κανείς από την SSI δηλαδή! Η όψη και αίσθηση του παιχνιδιού είναι πολύ "γυαλισμένη" μια και για τη δημιουργία και το rendering των, περισσοτέρων από είκοσι, τεράτων χρησιμοποιήθηκαν Silicon Graphics workstations!



Ακόμη ένα Role Playing Game λοιπόν από την εταιρεία που εδω και καιρό κυριαρχεί στο είδος. Και υπόσχεται πολλά... Φυσικά μια στήλη σαν το SpellShop δε θα μπορούσε να περιοριστεί μόνο σε ένα preview, αυτό έλειπε! Ξέρω ότι όλοι περιμένετε να δείτε ποια λύση έχω να σας προσφέρω αυτόν το μήνα. Και φυσικά ούτε και αυτή τη φορά πρόκειται να σας απογοητεύσω. Σε πανελλήνια αποκλειστικότητα (τουλάχιστον!) σας παρουσιάζω την πλήρη λύση ενός από τα πιο καινούργια adventures της αγοράς, του επικού Dragon Lore! Είπε κανείς τίποτα; Δεν το περιμένατε ε; Αφού σας έχω πει τόσες και τόσες φορές ότι η υπομονή και η επιμονή στη συγκεκριμένη στήλη αμείβονται και μάλιστα υπέρ του δέοντος! Για μια ακόμη φορά το SpellShop διαλύει τον ανταγωνισμό δημοσιεύοντας τη λύση ενός adventure το οποίο είναι ακόμα "ζεστό" στην αγορά.



Ετσι, για να "σκάσουν οι οχτροί μας". Πάμε λοιπόν...

DRAGON LORE

1. ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΗ

Αναλαμβάνετε το ρόλο του Werner von Wallenrod. Τον πατέρα σας Axel von Wallenrod, διακεκριμένο ιππότη του τάγματος των δράκων, δολοφόνησε ύπουλα ο Haagen von Diakonov, επίσης μέλος του τάγματος. Στόχος σας είναι να εκδικηθείτε το θάνατο του πατέρα σας και να πάρετε την θέση του στο δωδεκαμελές τάγμα των Dragon Knights. Μετά τον θάνατο του πατέρα σας την κηδεμονία σας ανέλαβε κάποιος υπηρέτης του. Ξεκινάτε λοιπόν από το αγρόκτημα του κηδεμόνα σας.Από το κάρο πάρτε το curver sword. Στο πίσω μέρος του σπιτιού θα βρείτε το war hammer. Μπροστά στην είσοδο του σπιτιού μιλήστε στον κηδεμόνα σας. Ζητά να βρήτε ένα bowl για την αγελάδα. Βγαίνοντας από το αγρόκτημα και ακολουθώντας το δεξιό μονοπάτι μέχρι το τέρμα φθάνετε σε ένα βοσκότοπο. Από το καλυβάκι πάρτε το κόκαλο. Στο δρόμο της επιστροφής υπάρχει ένα αγρόκτημα, που την είσοδο του φυλάει ένα τσοπανόσκυλο. Δίνοντας το κόκαλο στον σκύλο απομακρύνεται από την είσοδο.





Μπορείτε πλέον να μπείτε ανενόχλητοι στο αγρόκτημα και να πάρετε το bowl. Δίνοντας το bowl στον κηδεμόνα σας, σας δίνει εντολή να οδηγήσετε την αγελάδα στην βοσκή. Μπαίνοντας στο σπίτι πάρτε το σκοινί που κρέμεται από κάποιο υποστήλωμα, το staff (δίπλα στο σχοινί), το sulphur (από το τραπέζι), την wooden sheeld και την leather armor (κρεμασμένες στον τοίχο), το flint (πάνω σε ένα βαρέλι) και το canteen στο κρεβάτι πίσω από τον κηδεμόνα σας. Βγαίνοντας από το αγρόκτημά σας και ακολουθώντας το αριστερό μονοπάτι μπείτε στο πρώτο αγρόκτημα που θα συναντήσετε.

Κάντε κλικ το σχοινί πάνω στην αγελάδα και οδηγήστε την στην τοποθεσία όπου βρήκατε το κόκαλο. Μόλις φθάσετε δέστε το σχοινί στο δέντρο δίπλα στην αγελάδα. Επιστρέψτε στο σπίτι σας. Μιλώντας στον κηδεμόνα σας θα σας δώσει το von Wallerod dragon ring και την whistle. Φορέστε την πανοπλία και την ασπίδα, βγείτε από το αγρόκτημά σας και ακολουθήστε το αριστερό μονοπάτι. Οταν φθάσετε στον σκύλο που εμποδίζει την πορεία σας μπείτε στο inventory και κάντε κλικ την whistle στο κεφάλι σας. Συνεχίζοντας την πορεία σας φθάνετε σε μία κυκλική πλατεία με ένα μονόλιθο στην μέση. Πάρτε το μονοπάτι δεξιά και μπείτε στο αριστερό λίθινο κρανίο όπου βρίσκετε το old key. Φύγετε και πηγαίνετε να μπήτε στο άλλο λίθινο κρανίο. Κάντε κλικ το old key στην μεταλλική πόρτα, προχωρήστε στον διάδρομο με τις ράγες και σώστε.



Μόλις εμφανιστεί ο σκελετός από την κρύπτη του οπλισθήτε και ετοιμαστείτε για μάχη. Αφού εξοντώσετε τον σκελετό ψάξτε τα λείψανά του και πάρτε το halberd. Στον τοίχο απέναντι από την κρύπτη του σκελετού υπάρχει ένα κουμπί. Πιέστε το και μόλις αρχίσει να κινείται η σφαίρα κάντε αμέσως κλικ το δεξί πλήκτρο του mouse για να σωθείτε. Στα θραύσματα της σφαίρας θα βρείτε το catacomb key. Ανοίξτε την μεταλλική πόρτα με το catacomb key και μπείτε στην καταπακτή. Για να ανοίξετε την επόμενη πόρτα τοποθετήστε το δαχτυλίδι πάνω στον μηχανισμό της πόρτας. Βρίσκεστε στον τάφο του πατέρα σας. Κάνοντας κλικ στο φέρετρο και δείχνοντας το δαχτυλίδι στο τερατάκι-φύλακα θα σας δώσει το open door spell. Επιστρέψτε στην πλατεία με τον μονόλιθο και συνεχίστε την πορεία σας. Μιλήστε στον Chen Lai έναν από τους εκλέκτορες ιππότες – δράκους. Μόλις μπείτε στο τούνελ



κοιτώντας προσεχτικά τους τοίχους θα εντοπίσετε μία κρύπτη. Σπάστε την με το war hammer και πάρτε το spellbook.



Στο inventory τοποθετήστε το open door spell στο spell book, κάντε κλικ το spell book κεφάλι σας για να διαβάσετε το spell και τοποθετήστε το spell book στο χέρι σας. Αφού εκτελέσετε σωστά το open door spell θα ανοίξει η κλειδωμένη πόρτα. Συνεχίζοντας την πορεία σας θα βρεθείτε σε ένα σταυροδρόμι. Μπείτε στο σπίτι και μιλάτε συνεχώς στους δύο τύπους μέχρι να σας δώσουν την κουτάλα. Πηγαίνετε στην σπηλιά, εξοντώστε το έντομο και κάντε κλικ την κουτάλα στην κηρήθρα που βρίσκετε στην κρύπτη κοντά στον σκελετό για να γεμίσει με resin.

Επιστρέψτε στο σπίτι με τους δύο τύπους και δώστε τους την κουτάλα με το resin. Για ανταμοιβή θα σας δώσουν ένα σχοινί, έναν κεφαλοθραύστη (morning star) και το fireball spell. Τοποθετήστε το spell στο spell book κατά τα γνωστά και χρησιμοποιήστε το για να κάψετε τον ιστό της αράχνης που εμποδίζει την πορεία σας. Συνεχίζοντας την πορεία σας φθάνετε στην αποβάθρα ενός πορθμείου όπου συναντάτε τον Haagen von Diakonov. Μιλήστε του, σώστε και οπλισθείτε για να αντιμετωπίσετε ένα από τα τέρατα του von Diakonov. Οταν το εξοντώσετε ψάξτε τα λείψανα του και πάρτε το cleaver και το oar. Τοποθετώντας το oar στο δεξί μέρος της κουπαστής του πορθμείου διασχίζετε το ποτάμι και περνάτε απέναντι όπου συναντάτε τον Fomar Thain of Hav'shal, εκλέκτορα των dragon knights, στον οποίο και μιλάτε.

Συνεχίζοντας την πορεία σας φθάνετε σε μία τοποθεσία όπου την πορεία σας εμποδίζει ένα σαρκοβόρο φυτό. Ψάχνοντας προσεκτικά στο κάτω δεξιό μέρος του φυτού βρίσκετε το strange scull. Στο inventory με το σκοινί και το strange scull φτιάχνετε ένα grappling hook. Κάνοντας κλικ το grappling hook στο δέντρο κοντά στο σαρκοβόρο φυτό υπερσκελίζετε το εμπόδιο του φυτού. Συναντιέστε με την Tanathya, μέλος των dragon knights. Για να υποστηρίξει την εκλογή σας ζητά να της φέρετε το δαχτυλίδι του Fujitomo, πεθαμένου μέλους των dragon knights.

Συνεχίζοντας την πορεία σας φθάνετε σε μία τοποθεσία με μανιτάρια όπου συναντίεστε με την Chelhydra, μέλος των dragon knights. Αφού εντοπίσετε την δεύτερη ξύλινη γέφυρα συνεχίζοντας την πορεία σας φθάνετε σε ένα σταυροδρόμι στην μέση του οποίου υπάρχει μία πηγή με νερό. Ακολουθώντας την πρώτη διακλάδωση φθάνετε σε ένα χιονισμένο μέρος. Πάρτε ένα μήλο από το σωρό στο έδαφος και δώστε το στο τερατάκι ώστε να μετακινηθεί. Στην θέση που βρισκόταν το τερατάκι πιέστε το μπαστούνι-μοχλό για να βρεθείτε μέσα στο δεντρόσπιτο. Μιλήστε στη νεράιδα μέχρι να σας δώσει το fearys key. Για να επιστρέψετε στο έδαφος πιέστε το μπαστούνι μοχλό στην είσοδο του σπιτιού. Επιστρέψτε στο σταυροδρόμι. Ακολουθώντας την επόμενη διακλάδωση θα βρεθείτε σε έναν κήπο με άνθη. Προσπαθήστε να κόψετε ένα λουλούδι. Ενας δράκος θα σας μεταφέρει πίσω στο σταυροδρόμι. Μιλήστε στον καβαλάρη του δράκου τον Arthus of Erwyndyll που είναι μέλος των dragon knights. Ακολουθώντας την επόμενη διακλάδωση φθάνετε σε ένα πύργο. Μπείτε μέσα και μιλήστε στην νεράιδα μέχρι να σας δώσει το γρανάζι (cog). Εντοπίστε το κλιμακοστάσιο και ανεβείτε στον επόμενο όροφο του πύργου. Παρατηρώντας προσεκτικά τη σιφονιέρα θα βρείτε ένα κομμάτι πανί.

Επιστρέψτε στο σταυροδρόμι, βρέξτε το πανί στην πηγή, φορέστε το στο προσωπό σας σαν μάσκα και πηγαίνετε στον κήπο με τα λουλούδια. Κόψτε μόνο ένα μπλε λουλούδι και τίποτε άλλο. Επιστρέψτε στο σταυροδρόμι και από εκεί επιστρέψτε στον μανιταρότοπο. Μυρίζοντας το μπλε λουλούδι μικραίνετε σε μέγεθος. Σώστε το παιχνίδι, οπλιστείτε και σκοτώστε τον σκορπιό που σας επιτίθεται. Κάπου κοντά θα βρείτε ένα μπλε μπουκάλι που δεν βρήκα να χρησιμεύει πουθενά. Μπείτε σε κάποιο μανιτατορόσπιτο. Μιλώντας στον ιδιο-





κτήτη θα σας δώσει το dispell illusion spell. Ψάχνοντας τα ντουλάπια στα δύο τρία μανιταρόσπιτα που μπορείτε να μπείτε σε κάποιο από αυτά θα βρείτε ένα μπουκάλι με ένα πράσινο υγρό που αν το κάνετε κλικ στο κεφάλι σας (έξω από το μανιταρόσπιτο φυσικά) αποκτάτε πάλι το φυσιολογικό σας μέγεθος. Μιλώντας πάλι στην Chelhydra διαπιστώνετε ότι έχετε την υποστήριξή της στην ψηφοφορία.

Επιστρέψτε στο σταυροδρόμι και από εκεί πηγαίνετε στον κήπο με τα λουλούδια. Εντοπίστε την έξοδο κοντά στα κόκκινα λουλούδια και συνεχίζοντας την πορεία σας φθάνετε στο προαύλιο ενός κτίσματος που μοιάζει με παγόδα. Μιλήστε στον Kurus και τοποθετήστε το γρανάζι στη θέση του στον τοίχο με τα γρανάζια.

Εντοπίστε το περίγραμμα της μυστικής εισόδου στο μέσο του άλλου τοίχου και εκτελέστε το dispell illusion spell. Από την είσοδο που άνοιξε μπαίνετε μέσα στην παγόδα. Ο λαβύρινθος είναι πολύ πιο εύκολος απ' ότι φαίνεται αρχικά, τα δωμάτια άλλωστε είναι ελάχιστα.

Η κλειδωμένη πόρτα ανοίγει με το fearys key και από την τραμπάλα παίρνετε το golden chest που ψάχνοντας το στο inventory (κλικ στο δεξί κουμπί του mouse) βρίσκετε το poison cloud spell και το three headed morning star, ίσως το ισχυρότερο όπλο του παιχνιδιού.

Από το δωμάτιο με το κόκκινο πάτωμα πάρτε τον κουβά. Σε κάποιο άλλο δωμάτιο πάρτε τον δαυλό (lit torch) από το πάτωμα και μιλήστε στον Klaus von Straupzig που για να σας υποστηρίξει στην ψηφοφορία ζητά να σκοτώνετε τους αντιπάλους σας ακόμα και όταν μπορείτε να τους υπερκεράσετε χωρίς να χυθεί αίμα. Στο δωμάτιο με το πηγάδι (βρίσκεται δεξιά από το διάδρομο της αρχικής εισόδου) κάντε κλικ τον κουβά στο φυτό (?) πάνω από το πηγάδι για να γεμίσει με νερό. Βγείτε από την παγόδα και κρεμάστε τον κουβά στον μοχλό πάνω από το πηγάδι για να λειτουργήσει ο μηχανισμός. Μπαίνοντας στην πόρτα που άνοιξε βρίσκεστε στην άλλη πλευρά της τραμπάλας. Μια παρατήρηση: Αν μπείτε πρώτα απ' αυτήν την πόρτα θα πάρετε από την τραμπάλα το silver chest που δεν περιέχει τίποτα, αντί για το golden chest. Επιστρέψτε στον λαβύρινθο και πηγαίνετε στο δωμάτιο όπου βρήκατε τον κουβά. Περνώντας από την άλλη πόρτα βρίσκεστε σε ένα δωμάτιο που έχει ένα γυάλινο φέρετρο προφανώς του Fujitomo, το οποίο δεν βρήκα τρόπο να ανοίξω και να πάρω το δαχτυλίδι. Κάνοντας κλικ τον δαυλό στην σκοτεινή έξοδο βγαίνετε έξω από την άλλη πλευρά της παγόδας. Μιλήστε στον Herg nach Drakhonen που ζητά να του φέρετε τον κρύσταλλο από τον Duck Dragon για να σας υποστηρίξει στην ψηφοφορία. Συνεχίζοντας την πορεία σας φθάνετε σε ένα ποτάμι. Προσπαθώντας να περάσετε το ποτάμι σας καταπίνει ένα κήτος. Από το εσωτερικό του κήτους πάρτε το large diamond. Οπλιστείτε με ένα αιχμηρό όπλο και κτυπήστε το εσωτερικό του κήτους. Το κήτος σας ξερνάει στην άλλη όχθη του ποταμού. Συνεχίζοντας την πορεία σας φθάνετε σε μία λίμνη. Κατεβείτε στην όχθη της λίμνης και περάστε μέσα από τον καταρράχτη. Κάντε κλικ το διαμάντι στον duck dragon, ακολουθήστε τον και πάρτε το jewel of duck dragon. Ξαναπεράστε τον καταρράχτη, κάνετε κλικ στην πλαγιά της όχθης για να ανεβείτε πάνω και επιστρέφοντας στον Herg nach Drakhonen δώστε του τον κρύσταλλο.

Ξαναεπιστρέψτε στη λίμνη, κατεβείτε στην όχθη και περάστε απέναντι κάνοντας κλικ στα βραχάκια. Συνεχίζοντας την πορεία σας φθάνετε στις παρυφές ενός λόφου με menhir και dolmen. Ελπίζω να έ-





χετε διαβάσει τις περιπέτειες του ηρωϊκού Γαλάτη Obelix. Το μόνο μελανό του σημείο είναι οι παρέες του και ειδικά αυτός ο ξενέρωτος κοντοστούπης φίλος του Asterix.



Εντοπίστε το μονοπάτι που οδηγεί στην κορυφή του λόφου. Μόλις ανεβείτε στην κορυφή του λόφου, καταφθάνει καβάλα στον δράκο της η Hellenynea d'Artica.



Μιλήστε της και δείξτε της το δαχτυλίδι για να επιβεβαιώσετε την ταυτότητα σας. Οταν σας ζητήσει να μονομαχήσετε οπλισθείτε με ένα όπλο (π.χ. το σπαθί) και μόλις δώσετε το πρώτο κτύπημα θα σας δώσει το pick axe. Κατεβείτε από τον λόφο, ακολουθήστε το κάθετο σταυροδρόμι και κάντε κλικ το pick axe στους βράχους που εμποδίζουν την πορεία σας. Συνεχίζοντας την πορεία σας συναντάτε τον εχθρό σας Haagen von Diakonov. Μιλήστε του και θα σας δώσει το Diakonovs axe. Κάνοντας κλικ το diakonovs axe στο γέρικο δέντρο, ξεριζώνεται ο κορμός του δέντρου και γεφυρώνει τον χείμαρρο. Διασχίστε τον χείμαρρο από τον πεσμένο κορμό. Μιλώντας στους δύο τύπους που κινούνται προς το μέρος σας διαπιστώνετε ότι πρόκειται για κλέφτες που έχουν απειλητικές προθέσεις για το άτομο σας. Αφού τους εξοντώσετε ψάξτε τα πτώματά τους και πάρτε το Kurus sword, το quarter staff και το σάκο. Ψάχνοντας στο inventory το σάκο θα βρήτε ένα βάζο και ένα σπασμένο βάζο.



Προχωρήστε βόρεια και μιλήστε στους δύο σιαμαίους τον Sylvan of Sygill και τον Alexander of Egregalion που για να σας υποστηρίξουν στην ψηφοφορία ζητούν ο καθένας τους να βρείτε τα βάζα που τους έκλεψαν οι κλέφτες. Δώστε τους λοιπόν το ακέραιο βάζο που πήρατε από τους κλέφτες. Δεν νομίζω ότι έχει σημασία σε ποιον θα το δώσετε.
Ετσι κι' αλλιώς ο ένας από τους δύο θα μείνει δυσαρεστημένος.



2. ΣΤΟ ΠΥΡΓΟ ΤΩΝ WALLENRODS

Προχωρώντας βόρεια φθάνετε στην πύλη του πύργου των Wallerods και μπαίνετε στο φυλάκιο ελέγχου.
Ο δράκος φρουρός σας εμποδίζει να πάρετε την σφαίρα. Αφού εντοπίσετε την άλλη έξοδο από το φυλάκιο περάστε την και κάντε κλικ το δαχτυλίδι στο τερατάκι για να μπορέσετε να μπείτε στον κυρίως πύργο. Εξοντώσετε το ζόμπι που θα σας επιτεθει, ψάξτε το πτώμα του και πάρτε το spiked club. Κάντε κλικ στο φίδι στο θρόνο και παρακολουθήστε το interactive που αναφέρεται στο θάνατο του πατέρα σας. Εξερευνήστε τα διάφορα δωμάτια που επικοινωνούν με την κεντρική αίθουσα του ισογείου ορόφου του πύργου (basement).
Στο εργαστήριο της αλχημείας κάντε κλικ το spellbook στο μπουκάλι με το κόκκινο περιεχόμενο για να πάρετε το πρώτο από το τέσσερα stone eyes. Από το διπλανό δωμάτιο του ίδιου χώρου πάρτε το dragon god effigy που είναι κρεμασμένο πάνω από το κρεβάτι. Σε κάποιο άλλο δωμάτιο παρατηρήστε τον θυρεό με το ένα σπαθί.
Στο χώρο του κλιμακοστασίου, μια και δεν μπορείτε να ανεβήτε ακόμα στους πάνω ορόφους, κατεβείτε την σκάλα, παρατηρήστε το σήμα στην κλειδωμένη πόρτα και πάρτε το σπαθί (orna) από την βάση του κλιμακοστασίου. Επιστρέφοντας στο δωμάτιο με τους θυρεούς και τοποθετώντας την orna στον θυρεό με το ένα σπαθί εμφανίζεται μία μυστική κρύπτη όπου βρίσκετε το πρώτο απο τα τρία κομμάτια της Vallenrods family seal.
Σε κάποιο άλλο δωμάτιο κάνοντας κλικ στον αριστερό κρίκο στο τζάκι, ο πολυέλαιος που βρίσκεται στο διπλανό δωμάτιο πάνω από την σκακιέρα κατεβαίνει ώστε μπορείτε να πάρετε (από τον πολυέλαιο) το small key. Κάντε κλικ small key στο μπαούλο για να βρείτε το δεύτερο κομμάτι της σφραγίδας. Στο παρεκκλήσιο πάρτε από την αγία τράπεζα (ή οτιδήποτε κι' αν είναι) το holly water sprinker. Στο άλλο δωμάτιο του ιδίου χώρου πάρτε την bible από το αναλόγιο και τα candles από τον φοριαμό. Τοποθετώντας τα

candles στο κηροπήγιο στην αγία τράπεζα εμφανίζετε μία μυστική κρύπτη όπου βρίσκετε το τρίτο κομμάτι της οικογενειακής σας σφραγίδας. Στο inventory συναρμολογήστε την σφραγίδα από τα τρία κομμάτια της. Στην βιβλιοθήκη κάνοντας κλικ στο αναλόγιο-δράκο διαβάζετε ένα πολύ χρήσιμο tip για το πως απελευθερώνεται την ψυχή κάποιου που πέθανε στο κελλί της φυλακής. Πηγαίνετε στο κλιμακοστάσιο, κατεβείτε τις σκάλες και τοποθετήστε την σφραγίδα στο σημάδι της πόρτας για να περάσετε στο πρώτο υπόγειο επίπεδο (level -1) του πύργου. Περάστε την αριστερή πόρτα, ανεβείτε στην ανεμόσκαλα και πάρτε το broken key από το πατάρι. Επιστρέφοντας στο προηγούμενο δωμάτιο και περνώντας από την άλλη πόρτα βρίσκεστε στον κεντρικό διάδρομο του ορόφου. Ευκαιρία, αν δεν το έχετε κάνει ήδη, να ελαφρώσετε λίγο το inventory.

Πετάξτε όλα τα επιθετικά όπλα εκτός από το three-headed morning star και το war hammer. Εξευρενήστε όλους τους χώρους που επικοινωνούν με τον διάδρομο. Η σειρά που θα το κάνετε δεν έχει σημασία. Σε κάποιο δωμάτιο κάντε κλίκ στον σκελετό που είναι ξαπλωμένος στο κρεμαστό κρεβάτι για να βρείτε το δεύτερο stone eye. Σε κάποιο άλλο δωμάτιο σηκώνοντας το "κάποιο" σεντόνι θα βρείτε το τρίτο stone eye. Από το τραπέζι της κουζίνας πάρτε την κουτάλα. Στο σιδηρουργείο έχετε να κάνετε αρκετά πράγματα. Πάρτε από την διπλανή αποθήκη το sack of coals. Κάντε κλικ το σακκί με τα κάρβουνα στην εστία.



Στο inventory με το flint και το sulphur ανάψτε φωτία και πυροδοτήστε τα κάρβουνα. Κάντε κλικ στην αλυσίδα του φυσερού για να φουντώσει η φωτιά. Κάνετε κλικ το broken key στην φωτία.

Τοποθετήστε το πυρωμένο κλειδί στο αμόνι. Πάρτε το σφυρί από το τραπέζι και σφυρηλατήστε το πυρωμενο κλειδί. Γεμίστε την κουτάλα με νερό από την γούρνα και κάντε την κλίκ στο αμόνι με το κλειδί για να πάρετε το reforged key. Φεύγοντας από το σιδηρουργείο μην ξεχάσετε να πάρετε το σιδηροπρίονο (hacksaw) από το πάτωμα πλαϊ σε ένα δοχείο.

Στον κεντρικό διάδρομο ανοίξτε την κλειδωμένη πόρτα με το reforged key και ακολουθήστε το τούνελ για να φθάσετε στο επόμενο επίπεδο (level -2). Και



εδώ εξερευνήστε όλους τους χώρους που επικοινωνούν με την κεντρική αίθουσα. Στα κελιά της φυλακής κάνετε διαδοχικά κλικ στο σκελετό που είναι δεμμένος στον τοίχο το dragon god effigy, το holy water sprinkler, την bible και τέλος κάντε κλικ στον ίδιο τον σκελετό και πάρτε το magician key που έπεσε στο πάτωμα. Από το διπλανό κελί μπορείτε να πάρετε τον σκελετό αν και δεν βρήκα να χρησιμεύει πουθενά. Αν προσπαθήσετε να πάρετε το σπαθί από το ίδιο κελί σας επιτίθεται κάποιο μεδουσοειδές τέρας που πάντως εξοντώνεται εύκολα. Στο οπλοστάσιο σε κάποια από της προθήκες όπλων στον τοίχο θα βρείτε το τέταρτο stone eye. Τοποθετώντας τα stone eyes στα μάτια των δύο ανάγλυφων κρανίων οι γυάλινες θήκες από τα τραπέζια σηκώνονται οπότε μπορείτε να πάρετε το 2nd key, την shield, το crossbow και το sword. Στην αίθουσα βασανιστηρίων σκοτώστε τον πιθηκάνθρωπο και πάρτε από μια γωνιά του δωματίου την τανάλια (pair of plairs). Στο δωμάτιο που το περιβάλλει ο στενός διάδρομος θα βρείτε τον χάρτη με τα σκεδιαγράμματα των διαφόρων επιπέδων του πύργου. Σε κάποια γωνιά της κεντρικής αίθουσας δίπλα στην δεξαμενή με το κεφάλι του δράκου να βρήτε κάποια σκάλα. Κατεβείτε και ανοίξτε την κλειδωμένη πόρτα με το magician key. Από το έπιπλο στο κέντρο της αίθουσας πάρτε το von Wallerods dragon lance και το von Wallerods dragon saddle.

Προχωρήστε στο επόμενο δωμάτιο και μιλήστε στον δράκο που είναι φυλακισμένος από την μαγεία του von Diakonov. Θα σας δώσει την magic powder και την sleeping powder και θα σας ζητήσει να του φέρετε τον υιό του που το αυγό του εκκολάπτεται στους πάνω ορόφους του πύργου. Επί τη ευκαιρία για να κερδίσετε μία θέση στο inventory κάντε κλικ την dragon saddle στον δράκο.

Πηγαίνετε στο φυλάκιο της εισόδου του πύργου. Τοποθετώντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης μετατρέπεται σε μάτι. Κάντε κλίκ και κατόπιν κάντε κλικ την sleeping powder κεφάλι του δράκου φρουρού.

Μπορείτε πλέον να πάρετε την molten sphere. Μπείτε στον κυρίως πύργο και πηγαίνετε στο κλιμακοστάσιο. Κάνοντας κλικ την magic powder στον τοίχο μπορείτε πλέον να ανεβείτε στους επάνω ορόφους του πύργου.



Αφού μπείτε στο πρώτο δωμάτιο του ορόφου (level 1) αδιαφορήστε προσωρινά για το ψάξιμο των διαφόρων χώρων του ορόφου και ακολουθήστε την εξής πορεία: Μπείτε από την πόρτα που βλέπετε μπροστά σας στο επόμενο δωμάτιο. Από εκεί από την πόρτα που βρίσκεται μπροστά και αριστερά μπαίνετε στο παιδικό δωμάτιο. Από την πόρτα που βρίσκετε δεξιά σας περνάτε σε ένα διάδρομο. Στο πρώτο αριστερά παράθυρο του διαδρόμου εντοπίζετε το αυγό. Κόψτε με το σιδηροπρίονο τα κάγκελα του παραθύρου και περάστε το παράθυρο. Κάντε κλικ την molten shere στο αυγό, κάντε κλικ την τανάλια στην molten sphere και τέλος κάντε κλικ στο ίδιο το αυγό για να πάρετε τον νεοσσό δράκο. Προσοχή! Αν δεν ακολουθήσετε αυτή την διαδικασία και εξερευνήσετε τον όροφο, σε κάποιο μπαλκόνι του ορόφου θα βρείτε μία οντότητα-αγαλματάκι που θα σας υποσχεθεί μεγάλη βοήθεια αρκεί να το τοποθετήσετε πλάϊ στο αυγό. Αγνοήστε την παράκληση του γιατί θα καταστρέψει το αυγό.



Αφού οδηγήσετε τον νεοσσό δράκο στον πατέρα του στο dragon lair κάνετε κλικ στο δράκο. Δώστε του κάποιο από τα αντικείμενα που έχετε στο inventory (προς θεού όχι το spell book ή τους χάρτες) και θα οδηγηθείτε σε ένα μυστικό δωμάτιο. Πάρτε από τον τοίχο το teleport spell και από το μπαούλο ο Diakonovs blood. Εκτελέστε το teleport spell και τηλεμεταφερθείτε ή στο dragon lair αν θέλετε να πάρετε πίσω το αντικείμενο που δώσατε το δράκο, ή κατ' ευθείαν στο level 1. Ούτε το level 1 είναι ιδιαίτερα πολύπλοκο. Συμβουλευτείτε άλλωστε τους χάρτες στο inventory για να καταλάβετε την διαρρύθμισή του. Στο πρώτο δωμάτιο μετα την είσοδο στον όροφο ανεβείτε την ξύλινη σκάλα αριστερά, σκοτώστε τον σκελετό και στο κομοδίνο της γειτονικής κρεββατοκάμαρας θα βρείτε την πρώτη από τις τέσσερεις metal balls.

Επιστρέψτε στο αρχικό δωμάτιο και συνεχίστε στον επόμενο διάδρομο. Η δεύτερη metal ball βρίσκετε στην γλάστρα στην αρχή του κλιμακοστασίου. Από την πόρτα μπροστά και αριστερά μπαίνετε στο παιδικό δωμάτιο όπου βρίσκετε την τρίτη metall ball στο πάτωμα. Στο ίδιο δωμάτιο σε κάποιο τραπέζι θα βρείτε το red bottle που δεν βρήκα σε τι χρησιμεύει.

Περνάτε στον επόμενο διάδρομο και από εκεί στο επόμενο δωμάτιο. Από εκεί στον επόμενο διάδρομο και στο επόμενο δωμάτιο. Στην βιβλιοθήκη θα βρείτε την τέταρτη metal ball. Αν βγείτε στο μπαλκόνι θα βρείτε το αγαλματάκι για το οποίο έχουμε ήδη αναφερθεί. Στο γειτονικό δωμάτιο κοιτάξτε τους δύο πάπυρους στο τραπέζι. Περιέχουν πολύτιμα tips για το τι πρέπει να κάνετε στην συνέχεια. Επιστρέψτε στο προηγούμενο δωμάτιο και από εκεί στο δίαδρομο. Από την πλαϊνή πόρτα μπείτε στην κεντρική αίθουσα του ορόφου.

Από το τζάκι θα πάρετε το twing. Στο inventory ανάψτε φωτιά με το flint και το sulphur και με την φωτιά ανάψτε το twig. Κάντε κλικ το αναμμένο twig στον βαλσαμωμένο αετό. Κάντε κλικ στις τέσσερις κηλίδες που δημιουργήθηκαν στην βάση του βάθρου του αετού τις τέσσερεις metal balls. Τέλος κάνοντας κλικ στον ίδιο τον αετό το βάθρο ανοίγει και βρίσκετε το tallon attached to some string. Βγαίνοντας από την άλλη πόρτα από το δωμάτιο βρίσκεστε στον διάδρομο με το κλιμακοστάσιο για τον πάνω όροφο του πύργου. Ανεβείτε την σκάλα ανοίξτε την πόρτα με το 2nd key και μπείτε στο δωμάτιο απέναντι από την είσοδο στον όροφο.

Εξετάζοντας προσεχτικά τα δοχεία

και κάνοντας κλικ στο κατάλληλο δοχείο το tallon παίρνετε το dragon key. Βγείτε έξω ανεβείτε στην σκάλα και ανοίξτε την πόρτα με το dragon key. Στο level 3 συναντάτε τον Addlepate προσωπικό μάγο του πατέρα σας. Μιλήστε του δύο φορές, αποθέστε, στην πεντάλφα στο πάτωμα, την ασπίδα, το σπαθί και το crossbow που πήρατε από το οπλοστάσιο στο level -2 του πύργου. Ξαναμιλήστε στον Addlepate, βγείτε από κάποια πλαϊνή έξοδο και ανεβείτε στον επόμενο όροφο του πύργου. Μπείτε στο μοναδικό δωμάτιο του ορόφου και από την ανεμόσκαλα ανεβείτε στην κορυφή του πύργου. Πάρτε το ruby επιστρέψτε στο level 3 και ξαναμιλήστε στον Addlepate. Εκτελέστε το teleport spell και από τον χάρτη επιλέξτε να τηλεμεταφερθείτε στην land. Τηλεμεταφέρεσθε στο τάφο του πατέρα σας. Τοποθετήστε το ruby στην πλευρά του φερέτρου που δεν έχει πετράδι πάνω στο σημάδι. Κατόπιν κάνοντας κλικ στο ρουμπίνι στην άλλη πλευρά του φερέτρου, το φέρετρο ανοίγει. Πάρτε από το ανοικτό φέρετρο την πανοπλία και την ασπίδα και φορέστε τις. Εκτελέστε το teleport spell και τηλεμεταφερθείτε στο level 3 του πύργου.







Μιλήστε στον Addlepate και κατόπιν δώστε του το Diakonovs blood. Μόλις αποκτήσετε τον έλεγχο του παιχνιδιού κάντε κλικ Diakonovs blood στην πεντάλφα στο πάτωμα. Μόλις εμφανιστεί ο von Diakonov μπείτε στο inventory ψάξτε το chalice που σας έδωσε ο Addlepate, πάρτε το amulet και κάντε το κλικ στον von Diakonov. Ο von Diakonov για να ελευθερωθεί σας δίνει το dragon effigy με το οποίο κρατά φυλακισμένο τον δράκο σας και ο Addlepate σας δίνει την crystall ball. Στο inventory καταστρέψτε με το war hammer το dragon effigy. Πηγαίνετε ή καλύτερα τηλεμεταφερθείτε στο Dragon lair και κάνοντας κλικ στον δράκο σάς μεταφέρει στο συμβούλιο για την τελική ψηφοφορία. Λογικά αν όλα πήγαν καλά εναντίον της εκλογής σας πρέπει να ψηφίσουν ο Haagen von Diakonov, η Tanathya Hymenapth, ο Klaus von Straupzig, ο ένας από τους δύο σιαμαίους και ο Kurus.

Υπέρ πρέπει να ψηφίσουν ο Fomar Thain of Hav'shal, η Chelhydra of Balgair, η Hellenynea d'Artica, ο Arthus of Erwyndyll, (αρκεί να πήρατε μόνο το μπλέ λουλούδι από τον κήπο του και να μην τον λεηλατήσατε), ο Chen Lai, ο Herg nach Drakhonen και ο έτερος των δύο σιαμαίων, οπότε ε-κλέγεστε κα-τά πλειοψηφία dragon knight και ο Haagen von Diakonov εκδιώκεται από το τάγμα για ανάρμοστη συμπεριφορά. Finito!

Καλό μη μου πείτε; Εντάξει, ίσως ξέφυγε λίγο από αυτό που περίμενα να είναι αλλά σε γενικές γραμμές παραμένει ένα πάρα πολύ καλό (και δύσκολο!) adventure. Δεν ξέρω για εσάς πάντως εγώ το απόλαυσα αρκετά. Δεν βγαίνουν κάθε μέρα παιχνίδια με τόσο επικό θέμα, εμπεριέχοντας ολόκληρη σχεδόν τη βορειοευρωπαϊκή μυθολογία η οποία τυγχάνει να είναι από τις αγαπημένες μου. Δράκοι, ιππότες και ότι άλλο μπορεί να περάσει από το μυαλό σας. Ισως αν είχε λίγο περισσότερα τέρατα να ήταν ακόμη καλύτερο αλλά δε μπορούμε να τα έχουμε όλα δικά μας. Τέλος πάντων, αυτά είχαμε για αυτόν τον μήνα, ελπίζω να ικανοποιηθήκατε.

Πως θα μπορούσατε να κάνετε και αλλιώς βέβαια με όλα όσα σας παρουσιάζει το SpellShop κάθε μήνα; Αυτά λοιπόν και για το μήνα Μάϊο και μην ξεχνάτε ότι κάθε μήνα αυτή η στήλη σας επιφυλλάσει και κάποια έκπληξη. Μέχρι τον Ιούνιο λοιπόν... keep those swords hacking!



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ SPELLSHOP

Μάλιστα. Αυτό που συμβαίνει με αυτή τη στήλη είναι πραγματικά απίστευτο. Μόνο το SpellShop κατάφερε να συγκεντρώσει περισσότερη αλληλογραφία από ολόκληρο το USER (μήπως είμαι λίγο υπερβολικός;)! Αυτό το γεγονός με χαροποιεί ιδιαιτέρως διότι αποδεικνύει ότι αυτοί που παίζουν adventures και R.P.G.s είναι περισσότεροι από τους παίκτες οποιουδήποτε άλλου είδους.

Δηλαδή οι "σκεπτόμενοι" παίκτες είναι πολύ περισσότεροι απ' όσους τολμούσα να ελπίσω!

Εύγε. Λόγω του τεράστιου όγκου της αλληλογραφίας αυτό το μήνα, και μάλλον και στη συνέχεια, δε θα δημοσιεύσουμε το "γράμμα του μήνα" τουλάχιστον μέχρι να αυξηθούν οι σελίδες της στήλης, αν βέβαια είναι δυνατόν κάτι τέτοιο.

Ξεκινάμε λοιπόν ευθύς αμέσως με απαντήσεις στα απειράριθμα ερωτήματα σας.

QUEST FOR EVER!

Φίλε Κώστα (Scorpion) Σάμιε,

Οσον αφορά το Maniac Mansion φοβάμαι ότι δε θα μπορέσω να σου απαντήσω διότι τα ερωτήματα σου είναι πολλά και χρειάζονται ολόκληρη ανάλυση, είναι και περιορισμένος ο χώρος οπότε καταλαβαίνεις...

Οσον αφορά το Quest for Glory: So you Want to be a Hero τώρα. Μόλις μπεις στο δωμάτιο που βρίσκεται η Elsa μεταμορφωμένη σε Brigand Leader πρέπει να της ρίξεις πολύ γρήγορα ένα Dispel Potion και αφού ολοκληρωθεί η μεταμόρφωση της πρέπει, ακόμα πιο γρήγορα, να πάρεις από το τραπέζι τον καθρέφτη και τα healing potions και να φύγεις από το μυστικό πέρασμα από το οποίο μπήκε ο Yorick. Το gem που χρειάζεσαι για την πόρτα της Baba Yaga το παίρνεις από τον γίγαντα που υπάρχει στη δεξιά μεριά του δάσους, εκεί με τα χιόνια, αφού του δώσεις πενήντα μήλα τα οποία αγοράζεις από τη μανάβησσα στην πόλη.

Ελπίζω να σε βοήθησα αρκετά.

Υ.Γ.1 Εχω δηλώσει επανειλημμένα ότι αυτό δεν γίνεται. Sorry!

Υ.Γ.2 Εχω δει και καλύτερα, πολύ καλύτερα ...

Υ.Γ.3 Και που να δεις το Quest for Glory II: Trial by Fire, άψογο!

ALONE IN PAGAN

Φίλε Παλιβίδα Χρήστο,

1) Οσον αφορά την ερώτηση για το Pagan. Πρέπει να βρεις ένα executioner's hood (βρίσκεται κοντά στην καλύβα έξω από το νεκροταφείο) και ένα stick το οποίο μπορείς να βρεις στη δυτική Tenebrae (όχι από τη μεριά του νεκροταφείου, από την άλλη) κοντά σε ένα σπίτι με φαντάσματα.

2) Στο Alone in the Dark II: α) Δεν έχεις κάνει κάποια πράγματα διότι εάν έχεις κάνει όλες τις απαραίτητες ενέργειες τότε μόλις πας να πάρεις το amulet που είναι σφηνωμένο στο πάτωμα αυτό σε τηλεμεταφέρει σε άλλο όροφο του σπιτιού.

Αλήθεια, έβαλες το poisoned wine μπροστά από την πόρτα που βρίσκεται απέναντι από το άγαλμα και τα δύο tokens στο πιάνο; β) Το κλειδί για αυτήν την πόρτα το βρίσκεις αρκετά αργότερα, αφού τηλεμεταφερθείς μέσω του amulet. γ) Τα αυγά απλά τα τρώς.

3) Αν κατάλαβα καλά το "τελικό" διαστημόπλοιο είναι ένα Dreadnought οπότε σημαίνει ότι έχεις αποτύχει σε μια ή δύο αποστολές.

Αν επιτύχεις σε όλες δεν αντιμετωπίζεις κανένα "τελικό" διαστημόπλοιο οπότε φοβάμαι ότι πρέπει να το ξαναρχίσεις. Μόνο αν αποτύχεις σε αποστολές οι Kilrathi αντεπιτίθενται και το "τέρας" κάνει την εμφάνισή του. Sorry.

MENZOBERRANZAN OR BUST!

Αγαπητέ Elminster - Αλέξανδρε Σταμπουλόγλου

Εάν είχες προσέξει το review μου, τότε θα είχες παρατηρήσει τη λύση του γρίφου που μου ζητάς. Εάν διαβάσεις την πόρτα στο προηγούμενο level θα δείς, ότι για να περάσεις την πόρτα στην οποία έχεις κολλήσει χρειάζεσαι το Chalice (το οποίο και έχεις) και το Holy Symbol of Dumathoin. Αυτό που βρίσκεται;

Η πόρτα λέει ότι βρίσκεται στο δεξί σφυρί (right hand hammer). Πρόσεξε στο χάρτη του δεύτερου επιπέδου τη διαρρύθμιση των διαδρόμων και θα καταλάβεις. Οσο για αυτό που ρωτάς στο υστερόγραφό σου, το UFO δεν τερματίζει χρονολογικά. Απλά πρέπει να ανακαλύψεις τα πάντα για τους εξωγήινους και τα σχέδια τους μέχρι να σου δώσει επιλογή να πας στον Αρη. Για να το καταφέρεις αυτό προσπάθησε να πιάνεις ζωντανούς εξωγήινους και ιδιαίτερα Ethereals. Και όσο για τις "απειλές" σου μάθε ότι κάθε Μαύρος Ιππότης του Tempus έχει "γραμμένο" τον πανάθλιο και εντελώς φλώρο, για να μην πω ξενέρωτο, Tyr. Chaotic Neutral φίλε μου, τι να μας πουν και οι Lawful Good; Μπλιάχ, "ξενερωσύνη"!

MALCOLM RETURNS

Φίλε Θανάση Παπαπασχάλη,

Στο Kyrandia III πρέπει να λυγίσεις ένα καρφί χρησιμοποιώντας το σε μια κλειδωμένη πόρτα. Κατόπιν το ενώνεις με το nut on a string και φτιάχνεις αγκίστρι με το οποίο ψαρεύεις ένα χέλι το οποίο μετά πρέπει να ρίξεις στην κουκούλα του μίμου για να τον βάλεις στα λουτρά. Το γάλα το παίρνεις χρησιμοποιώντας ένα καρφί επάνω στο δοχείο αφού βέβαια έχεις ένα άδειο flask στο inventory.

Ο σερίφης εμφανίζεται εάν κάποιος γνωστός σε δει χωρίς να φοράς μεταμφίεση. Οσον αφορά το Under a Killing Moon, ο αστυνόμος δε συνεργάζεται ακριβώς, απλά (με διάφορους συνδυασμούς απαντήσεων) πρέπει να πάρεις διάφορες πληροφορίες για τον δράστη της ληστείας στο Rook's Pawnshop.

GABRIEL KNIGHT -SINS OF THE FATHERS

Αγαπητέ Νίκο Αλήγεωργα,

Ζητάς να μάθεις τι κάνεις στην τέταρτη ημέρα του Gabriel Knight. Μα είναι πολύ απλό. Διαβάζεις την εφημερίδα. Ζητάς από την Grace να ερευνήσει για το σχεδιάγραμμα veve. Στο Napolean House ο Sam σου δίνει το βραχιόλι που έφτιαξε από το εκμαγείο. Στην πλατεία συναντάς τον Crash αλλά δεν καταφέρνεις να του μιλήσεις.

Από το Jackson Square Overlook βλέπεις με το τηλεσκόπιο τον Crash να συνομιλεί με τον ντράμερ και να φεύγει προς την εκκλησία. Στην εκκλησία δείχνεις το βραχιόλι στον Crash και τον ρωτάς για όλα. Μόλις αυτός πεθάνει πρέπει να κοιτάξεις το πτώμα του, να ανοίξεις το πουκάμισό του και να αντιγράψεις στο τετράδιο ζωγραφικής το τατουάζ. Απλό δεν ήταν;

Οσο για το δεύτερο ερώτημά σου, στο Menzoberranzan, δεν μπορώ να ξέρω τι έχεις ανακαλύψει και τι όχι, οπότε μπορώ μόνο να υποθέσω ότι κάποια μυστική πόρτα σου διαφεύγει.

Οσον αφορά τη μουσική προτιμώ Sisters of Mercy και The Mission απ' όσους μου αναφέρεις. Και οι Fields of the Nephilim καλοί είναι παρεπιπτόντως.

SHADOWS OF GLORY?

Φίλε Βασίλη Γρηγορίου/Dorwin ShadowCaster,

1) Η Rushalka σώζεται μόνο σαν Paladin και όχι σαν Thief.

2) Δεν έχω βρει κάποια χρήση του μέχρι σήμερα.

3) Αφού μάθεις από την Olga για τον Boris και το αντίστροφο, πηγαίνεις από τον ένα στον άλλο λέγοντας τους τι είπε ο καθένας. Ουφ, πρόταση και αυτή!

4) Του μιλάς και παίρνεις μόνο flasks και potions.

5) Αν κατάλαβα καλά εννοείς το τέρας με τα πλοκάμια. Το εγχειρίδιο του καλού Thief θα σου πρότεινε να το ταράξεις στα μαχαίρια από εκεί που είσαι αλλά μη διανοηθείς να κατέβεις και να το αντιμετωπίσεις, εκτός αν έχεις πολύ υψηλά χαρακτηριστικά και το έχεις αποδυναμώσει αρκετά.

6) Πρέπει πάλι να πεις το Ultimate Joke αλλά μπορείς να επιλέξεις στο inventory το Erana's Staff το οποίο θα μετατραπεί σε σφήνα. Οπως καταλαβαίνεις στη συνέχεια χρησιμοποιείς τη σφήνα επάνω στον Ad Avis.

Υ.Γ.1 Σκέφτηκες ότι μπορεί να κάνω φιγούρα επιδεικνύοντας τις γνώσεις μου; Χε χε.
Υ.Γ.2 Αναμείνατε εις το SpellShop σας.
Υ.Γ.3 Συγχωρεμένος.

UNDER A KILLING ... SHARD?

Φίλε Τάσο (Tex Murphy) Μεχκεμίδη,

Πηγαίνεις στο alley και στην πίσω πόρτα του Rook's Pawnshop. Οπως μπορείς να δείς το τζάμι είναι σπασμένο. Απλά πηγαίνεις κοντά του, κοιτάς κάτω και ψάχνοντας λίγο με τον κέρσορα θα εντοπίσεις χωρίς πρόβλημα το πολυπόθητο glass shard.

Η πλήρης λύση του παιχνιδιού δε θα αργήσει να κάνει την εμφάνισή της στις σελίδες αυτής της στήλης γι' αυτό κάνε λίγη υπομονή. Οσο για την "απειλή" σου θα σε συμβούλευα να την ξεχάσεις. Είμαι μέλος του Τάγματος των Μαύρων Ιπποτών του Tempus και δε νομίζω ότι θα με πείραζαν οι ίδιοι μου οι σύντροφοι. Συνήθως εγώ γίνομαι ο χειρότερος εφιάλτης των αντιπάλων μου...

DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER

Αγαπητέ Παναγιώτη Ρουσσάκη,

Είναι πολύ απλό. Πηγαίνεις στην έμπορο στο νότιο μέρος του Shadow Square και της λες ότι θέλεις να αγοράσεις κλουβί για ένα jaguar. Αυτό είναι το σύνθημα και μπορείς να το πεις μόνο στην κατάσκοπο οποτε δε νομίζω να δυσκολευτείς ιδιαιτέρως να την βρείς. Τώρα, εάν λέγοντας Restore εννοείς το Rest ή το Raise Dead, τότε ναι, μόνο σε κύκλο με πέτρες μπορείς να το κάνεις. Αν εννοείς να κάνεις Load ένα παιχνίδι τότε μπορείς να κάνεις οπουδήποτε θέλεις μέσα από το κατάλληλο menu (ή πατώντας το F2).

Αυτά και για τον Μάϊο όσον αφορά το "χέρι βοηθείας" που τείνει το SpellShop προς τους πιστούς του φίλους. Μπορείτε και εσείς να στείλετε τα γράμματα με τις ερωτήσεις σας στη διεύθυνση:

"Για το περιοδικό USER, Πλάτωνος 134-136 Τ.Κ. 10442" χωρίς να ξεχάσετε την ένδειξη "Για το SpellShop".

ΤΟ USER ΖΗΤΑ (ΠΑΛΙ...) ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



ΑΝ...

...ΑΓΑΠΑΤΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΑΣΧΟΛΗΘΕΙΤΕ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΜΑΖΙ ΤΟΥΣ

...ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ ΤΟ PC Ή ΤΗΝ AMIGA

...ΕΧΕΤΕ ΤΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΑΠΟΔΩΣΕΤΕ ΤΑ ΚΕΙΜΕΝΑ ΣΑΣ ΣΕ ΣΩΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

...ΕΧΕΤΕ ΟΡΕΞΗ ΓΙΑ ΔΟΥΛΕΙΑ

ΤΟΤΕ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΕΤΑΞΥ 10.00 ΚΑΙ 3.00 ΚΑΙ ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟΝ κο ΣΑΜΙΟ



CANNON FODDER 2

Του **Δ. Γιαλλούρη**

Μέρος Β'

Συνεχίζουμε αυτό τον μήνα με τις επόμενες δύο αποστολές του Cannon Fodder που σας μεταφέρουν από τον Μεσαίωνα πίσω στο εξωγήινο σκάφος. Εδώ κάνουν την εμφάνισή τους διάφορα από τα οχήματα που θα χρησιμοποιήσετε στις επόμενες αποστολές οι οποίες θα αναλυθούν σε επόμενο τεύχος.

MISSION: 6
«The swords of 1000 men»

ΕΘΕΛΟΝΤΕΣ: 27
ΣΚΗΝΙΚΟ: Μεσαίωνας
Phase: 1 of 3
Στρατιώτες: 2
Σκοποί: Kill'em all, destroy enemy buildings

Τακτική: Μην τυχόν επιχειρήσετε να κάνετε τον γύρο του "νησιού" γιατί σας περιμένει ένας μάγος στα δεξιά της εισόδου του φράχτη. Πλησιάστε τον προσεκτικά και σταματήστε μόλις μπει στο οπτικό σας πεδίο. Προσπαθώντας να σας επιτεθεί θα αυτοκαταστραφεί. Μπαίνοντας τώρα μέσα στην κυρίως περιοχή κάνετε οικονομία στις χειροβομβίδες γιατί δεν είναι αρκετές στον αριθμό για όλα τα κτίρια. Εκτός του εξωτερικού υπάρχουν άλλοι τρεις μάγοι αριστερά στο μισό ύψος της οθόνης, ακριβώς πάνω από το κάστρο και τέλος πάνω δεξιά. Προσέξτε όταν μπαίνετε στον μικρό φράχτη του κάστρου όπου υπάρχουν επιπλέον πυρομαχικά, γιατί κινδυνεύετε από βλήμα ενώ ρυθμίστε την πορεία σας έτσι ώστε να χρησιμοποιήσετε τα spells του μάγου πάνω δεξιά για να καταστρέψετε τα δύο κτίρια που βρίσκονται σε μικρή απόσταση μεταξύ τους.





Phase: 2 of 3
Στρατιώτες: 4
Σκοποί: Kill'em all, destroy enemy buildings

Τακτική: Ξεκινάτε στο κάτω αριστερό μέρος της πίστας. Βρείτε ένα σημείο στο ποτάμι όπου στενεύει το πλάτος του για να περάσετε απέναντι. Προχωρώντας θα βρείτε έναν πολιορκητικό κριό. Μην βιαστείτε να το οδηγήσετε, στείλτε πρώτα έναν στρατιώτη σας να σκοτώσει έναν wizard που βρίσκεται στο πέρασμα πάνω δεξιά. Για να πετύχετε και να χρησιμοποιήσετε τον πολιορκητικό κριό στο μέγιστο κάντε το εξής: ξεχωρίστε έναν από την ομάδα σας και αφού μπουν όλοι στο όχημα ενεργοποιήστε τον. Ετσι για να καταστρέψετε ένα κτίριο με ευκολία, κάντε πρώτα μερικές "βόλτες" πατώντας τους εχθρούς και αφού καθαρίσει λίγο το πεδίο, "παρκάρετε" κοντά στον στόχο σας και κατεβάστε τον ενεργοποιημένο στρατιώτη σας για να καταστρέψει τα κτίρια. Με αυτό τον τρόπο δίνετε λιγότερο στόχο και έχετε απώθεμα στρατιωτών κρυμένων μέσα στο κριό ο οποίος όμως να σημειώσουμε ότι δεν είναι και τελείως άτρωτος αφού φτάνει μια χειροβομβίδα για να εξανεμιστεί όλη η ομάδα σας. Πυρομαχικά βρίσκονται αριστερά του δευτέρου κτιρίου μετρώντας από κάτω.



Phase:3 of 3
Στρατιώτες:2
Σκοποί:Kill'em all, activate all switches.

Τακτική:Παρόλο το μεσαιωνικό σκηνικό κάνουν την εμφάνισή τους πυργίσκοι εξωγήινης προέλευσης που εκτοξεύουν ανά δύο βλήματα εναντίον σας. Η πίστα αποτελείται από τρεις λωρίδες γης με εσάς στην μεσαία ενώ οι πυργίσκοι, τέσσερις στο σύνολο, βρίσκονται στην πάνω και την κάτω λωρίδα. Μπείτε στον κριό και σκοτώστε στα γρήγορα τους στρατιώτες ενώ μαζεύετε τα πυρομαχικά τα οποία είναι σ'αυτήν τη πίστα άφθονα. Σειρά έχουν οι πάνω πυργίσκοι, καταστρέψτε τους διασχίζοντας την λωρίδα τους γιατί εάν δοκιμάσετε από την μεσαία θα είστε στόχος και των τεσσάρων. Η μεσαία λωρίδα προσφέρεται για την καταστροφή των κάτω πυργίσκων πάντα βέβαια με πυραύλους για εύκολη στόχευση.

MISSION 7
«Ticky ticky timebomb»
ΕΘΕΛΟΝΤΕΣ:27
ΣΚΗΝΙΚΟ:Aliens' ship.
Phase:1 of 4
Στρατιώτες:4
Σκοποί:Kill'em all destroy enemy buildings.
Τακτική:Χωρίστε έναν στρατιώτη και στείλτε τον δεξιά από εκεί που ξεκινάτε όπου υπάρχει μια σκάλα που οδηγεί σε ένα κουτί πυρομαχικά μα και σε ένα πυργίσκο. Φροντίστε να του ρίξετε την ρουκέτα την στιγμή που βρίσκεστε στην μέση της σκάλας που κατεβαίνετε. Στην επιστροφή καταστρέψετε τις τρείς πόρτες που μπορείτε να δείτε και ενωθείτε με την ομάδα σας. Επόμενος στόχος σας είναι ο πυργίσκος πάνω δεξιά ο οποίος θεωρείται πολύ επικίνδυνος, γιαυτό "ξεφορτωθείτε" τον



γρήγορα πριν μαζευτούν πολλοί εξωγήινοι, στέλνοντας έναν άνδρα σας. Από εκεί και πέρα είναι θέμα χρόνου. Εχετε υπόψιν ότι όταν τελειώνουν οι χειροβομβίδες σας και έχετε ρουκέτες, αυτές οπλίζονται αυτόματα με αποτέλεσμα εάν δεν προσέχετε, πολλές φορές να σκάσει μια ρουκέτα που κατά λάθος εκτοξεύσατε πάνω στην ομάδα σας. Ηταν κάτι που σ'αυτήν τη πίστα το έπαθα ουκ ολίγες φορές.

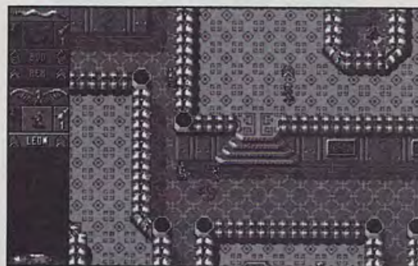
Phase: 2 of 4
Στρατιώτες: 4
Σκοποί: Kill'em all, destroy enemy buildings.
Τακτική:Η πίστα είναι σε μορφή διαδρόμου στου οποίου τις στροφές κρύβονται εξωγήινοι με ρουκετοβόλα. Ξεχωρίστε έναν άνδρα σας και θέτοντας τους υπόλοιπους σε τέτοιο σημείο ώστε να τραβούν την προσοχή των εχθρών, βρεθείτε πίσω από την απειλή και εξαφανίστε την. Το ίδιο κόλπο ακολουθείστε και για τους υπόλοιπους εκτός αυτού που στέκεται μπροστά από μια πόρτα. Αυτόν μπορείτε να τον "χρησιμοποιήσετε". Πηγαίνοντας προσεκτικά πάνω κάτω παράλληλα με το κτίσμα θα βρεθείτε κάποια στιγμή σε μια τέτοια θέση που θα τον ωθήσει να πυροβολήσει και να πετύχει την πόρτα αντί του στόχου του. Παρακάτω βρίσκεται ένα μεγαλύτερο κτίσμα. Κάντε τον κύκλο του και παίρνοντας τα πυρομαχικά τινάχτε το στον αέρα. Τέλος καθαρίστε την πίστα από τους εναπομείνοντες εχθρούς.

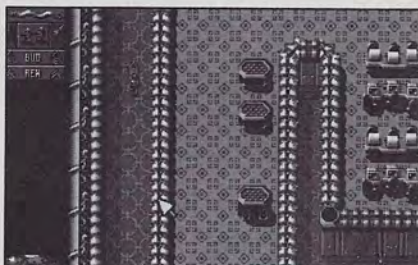
Phase: 3 of 4
Στρατιώτες: 4
Σκοποί: Kill'em all, destroy enemy buildings.
Τακτική:Ξεκινώντας πηγαίντε προς τα κάτω για ένα κουτί χειροβομβίδες και την καταστροφή ενός κτιρίου. Γυρίστε πίσω και στα δεξιά σας περιμένουν ρουκέτες. Χρησιμοποιώντας όμως το κόλπο από την προηγούμενη πίστα επιτεθείτε άφοβα, στοχεύοντας πρώτα πάνω στο ύψωμα και αμέσως μετά δεξιά πάνω στον τοίχο. Τα υπόλοιπα δεν δυσκολεύουν εκτός ενός jeep που κάνει την εμφάνιση του και μπορεί να προκαλέσει ζημιά αν το "επισκευθείτε" σε μια αίθουσα στα αριστερά της πίστας. Ο πρώτος πυργίσκος που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είναι μάλλον διακοσμητικός αφού δεν έχει κάποιο ιδιαίτερο σκοπό.

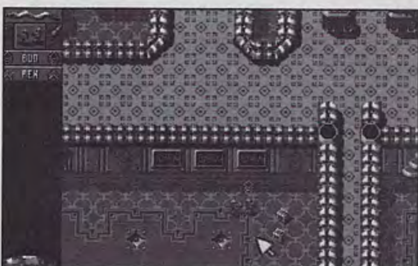


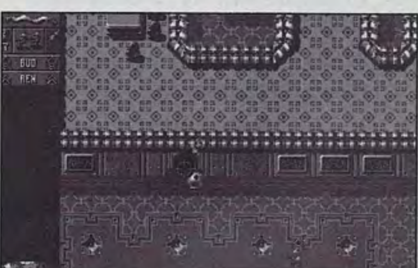
Phase: 4 of 4
Στρατιώτες: 4
Σκοποί: Kill'em all, destroy enemy buildings











Τακτική: Θα γεμίσει το μάτι σας με τον χάρτη της πίστας. Αν και μεγάλη δεν κρύβει δυσάρεστες εκπλήξεις. Μετά από μία το πολύ δυο φορές θα την περάσετε. Εδώ κάνει την εμφάνισή του η πρώτη Dalek στολή που μπορείτε μόνο να δείτε.

Οπως σίγουρα βλέπετε σ'αυτό το τεύχος υπάρχουν λιγότερες αποστολές από ότι στο προηγούμενο. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι σταδιακά γίνονται όλο και πιο δύσκολες και απαιτούν όλο και πιο πολύπλοκη στρατηγική.Το πρόβλημα χώρου όμως μας εμποδίζει να επεκταθούμε.



PC

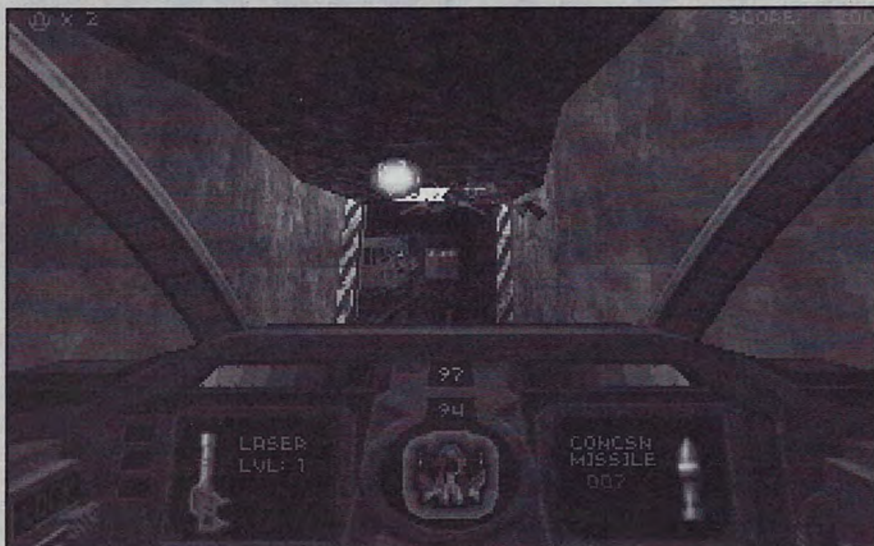
TACTICAL MANAGER

Τι πρέπει να γνωρίζει ο καλός manager για να ανταπεξέλθει στις υποχρεώσεις του; Το εξής απλό κόλπο. Φορτώστε το παιχνίδι και επιλέξτε το εικονίδιο του manager. Στη συνέχεια δημιουργήστε έναν νέο manager στο πρώτο slot.

Επιλέξτε την ομάδα "Birmingham FC" και πατήστε "manage". Σώστε το παιχνίδι σαν "game 1" και κάντε exit. Με τη χρήση ενός hex-editor ανοίξτε το αρχείο tactman\data\team2.dat και αλλάξτε τα bytes 0000:00DC και 0000:00DD σε 26. Αν όλα τα κάνετε σωστά θα αποκτήσετε $9 εκατομμύρια.

Αν τώρα θέλετε ο manager σας να έχει βαθμό αξιολόγησης 10 και τη δυνατότητα να επιλέγει όποια ομάδα θέλει δεν έχετε παρά να κάνετε τα εξής βήματα.

Ανοίξτε το αρχείο tactman\data\managers.dat με έναν hex-editor και αλλάξτε τα bytes 0000:0014 και 0000:0015 σε 0A.



DESCENT

Δεν αρκεστήκαμε στην παρουσίαση του παιχνιδιού και σας δίνουμε τους κωδικούς γιά το φοβερό αυτό παιχνίδι.

Πληκτρολογήστε GABBAGABBAHEY για να ενεργοποιηθεί το cheat mode. Στη συνέχεια χρησιμοποιήστε τους παρακάτω κωδικούς:

MITZI: Θα αποκτήσετε όλα τα κλειδιά.

RACERX: Γίνεστε άτρωτος.

SCOURGE: Παίρνετε όλα τα όπλα.

FARMERJOE: Σας εμφανίζεται ένα menu για όλα τα επίπεδα.

TWILIGHT: Γεμίζετε τις ασπίδες σας.

GUILE: Σας κάνει αόρατους, ενεργοποιεί το cloaking device.

MAP : Μόλις πληκτρολογήσετε αυτή τη λέξη πατήστε και τα πλή-

CANNON FODDER

Σε προηγούμενα τεύχη είχαμε δημοσιεύσει τον τρόπο για να περνάτε τα επίπεδα και το κόλπο για να παίρνουν προαγωγή οι άνδρες σας. Αυτή τη φορά σας έχουμε ένα hack που μπορείτε να τα αλλάξετε όλα ή σχεδόν όλα. Σας παραθέτουμε τα offset και τις τιμές που μπορείτε να βάλετε στο σωσμένο αρχείο σας.

OFFSET	ΤΙΜΕΣ	ΣΧΟΛΙΑ
00	00-47	Ο αριθμός που θα βάλετε αντιστοιχεί στην πίστα που θα παίξετε.
0C	00-23	Σας δείχνει τα briefing της κάθε αποστολής.
48	00-FF	Ο αριθμός των στρατιωτών που έχει σκοτώσει ο αρχηγός σας.
4C	00-0E	Ο βαθμός του αρχηγού σας (00=private, OE=general)
58	00-0E	Ο βαθμός του δεύτερου κατά σειρά ανδρός σας.
64	00-0E	Ο βαθμός του τρίτου κατά σειρά ανδρός σας.
70	00-0E	Ο βαθμός του τέταρτου κατά σειρά ανδρός σας.
7C	00-0E	Ο βαθμός του πέμπτου κατά σειρά ανδρός σας.
12	00-FF	Ο αριθμός των recruits.
6F2	00-FF	Ο αριθμός των στρατιωτών που σκοτώσατε (συνολικό score).

κτρα [ALT] [F] για να σας εμφανιστεί όλος ο χάρτης.

THEME PARK

Στο τεύχος 55 σας δείξαμε τον τρόπο για να αποκτήσετε ένα "μπαούλο" λεφτά. Αυτή τη φορά θα σας πούμε πως μπορείτε να μηδενίσετε τα χρήματα που χρωστάτε από το δάνειο που πήρατε. Χρησιμοποιήστε έναν hex-editor και "μπείτε" στο αρχείο που έχετε σώσει. Ανάλογα με το slot που έχετε σώσει το παιχνίδι το όνομα του αρχείου θα διαφέρει ως προς τον αριθμό 0, 1, 2 κλπ. Αλλάξτε τις τιμές στο offset 12 έως 16 και τοποθετήστε μηδενικά. Το δάνειο θα παραγραφεί και θα είστε ελεύθεροι να κάνετε ότι θέλετε.

TRANSPORT TYCOON

Το εντυπωσιακό και πρωτότυπο παιχνίδι από την Microprose θα πάψει πλέον να σας πονοκεφαλιάζει αν κάνετε σωστά το εξής κόλπο. Επιλέξτε να κατασκευάσετε ένα τούνελ, βρείτε ένα σημείο ξηράς στο έδαφος αλλά στο επίπεδο της θάλασσας στην κάτω αριστερή γωνία του χάρτη.

Κρατήστε πατημένο το "SHIFT" και πατήστε το κουμπί του mouse όταν το τούνελ δείχνει να φθάνει στην πάνω δεξιά πλευρά του χάρτι, επαναλάβετε μέχρι να εμφανιστεί το μήνυμα "Estimated Income" αντί του μηνύματος "Estimated Cost". Αφήστε το "Shift" και χτίστε το τούνελ. Θα αποκτήσετε χρήματα που θα ξεπερνάνε το δισεκατομμύριο.

AMIGA

LIONHEART

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε το πλήκτρο "P" για να παγώσετε το παιχνίδι. Κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα "CTRL" και "HELP" μέχρι να δείτε την οθόνη να κουνιέται ή να αναβοσβύνει. Θα αποκτήσετε άπειρες ζωές και με τα πλήκτρα από το "F1" μέχρι το "F10" και από το "1" έως το "5" θα μπορείτε να πηγαίνετε σε όποιο επίπεδο θέλετε. Επίσης μπορείτε πατώντας απλά το "CTRL" να πετάτε και με το mouse να κατευθείνετε την πορεία σας. Για να σταματήσετε δεν έχετε παρά να ξαναπατήσετε το "CTRL".

BOB'S BAD DAY

Σας δίνουμε τους 50(!) πρώτους κωδικούς του παλιού αλλά καλού αυτού παιχνιδιού.

001: ZAABCZOD	**026:** TOPGGWPH
002: ZBFBCYPD	**027:** TOPGGWOH
003: ZBFBCYOD	**028:** TEAGGVNH
004: ZXKBCXND	**029:** SDPGGWQH
005: YBFBCYQD	**030:** SEAGGUPH
006: YCKCCXPD	**031:** SEAHHVOI
007: YCKCDXOE	**032:** SFFHHUNI
008: YCPCDWNE	**033:** RBFHHYQI
009: XBFCDYQE	**034:** RCKHHPXI
010: XCKCKXPE	**035:** RCKHHXOI
011: XCKDDXOE	**036:** RDPIHWNI
012: XDPDDWNE	**037:** OCKIIXQJ
013: WCKDEXQF	**038:** QDPIIWPJ
014: WDPDEWPF	**039:** QDPIIWOJ
015: WDPDEWOF	**040:** QEAIIVNJ
016: WEAEEVNF	**041:** PCKJIXQJ
017: VBFEEXPF	**042:** PDPJIWPJ
018: VCKEEXPF	**043:** PDPJJWOK
019: VCKEFXOG	**044:** PEAJJVNK
020: VDPEFWNG	**045:** ODPJJWQK
021: UCKFFXQG	**046:** OEAKJVPK
022: UDPFFWPG	**047:** OEAKJVOK
023: UDPFFWOG	**048:** OFFKJUNK
024: VEAFFYNG	**049:** NCKKKXOI
025: TCKFGXQH	**050:** NDPKKWPL

MR NUTZ

Στο πρώτο επίπεδο και μόλις δείτε το πρώτο "τηλεμεταφορέα" συνεχίστε να πηγαίνετε δεξιά μέχρι να συναντήσετε την πρώτη σκάλα. Ανεβείτε και πάρτε την μπλε σημαία. Θα γεμίσετε από gems, ζωές και hit points.

Επίσης στο Inca επίπεδο όταν θα δείτε ένα ψάρι (βρίσκεται πίσω από το πρώτο "τούβλο" που θα ανατινάξετε) μιλήστε του και επιλέξτε : "Bubble Bubble?", "How do you know that?", "Are you an enchanted prince?".

Δεχθείτε την προσφορά του και θα έχετε άπειρα ταξίδια ακόμα και χωρίς gems.

BLASTAR

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήστε "MALICE OF THE MYRKOIDS". Μόλις αναβοσβύσει η οθόνη και γίνει κόκκινη μπορείτε με τα βελάκια να αυξάνετε ή να μειώνετε τα energy points. Με τα πλήκτρα από το "1" μέχρι το "Y" θα μπορείτε να αλλάζετε επίπεδα.

MAGIC LAND DIZZY

Τη στιγμή που θα παίζετε πληκτρολογήστε "DIAMONDS AND PEARLS", η οθόνη θα αναβοσβύσει και ως δια μαγείας θα αποκτήσετε άπειρες ζωές. Μόλις το κάνετε όμως το παιχνίδι θα "παγώσει" από μόνο του για αυτό πατήστε το "P" για να συνεχίσετε να παίζετε.

MEAN ARENAS

Στην οθόνη που σας ζητάει password πληκτρολογήστε "CHEAT" και θα παίξετε ένα επίπεδο όπου το έδαφος θα είναι γεμάτο από βόμβες, ενέργεια και ζωές. Επίσης μπορείτε κατά τη διάρκεια που θα παίζετε να πατήσετε ένα από τα παρακάτω πλήκτρα για να αποκτήσετε ότι σας χρειάζεται.

[Help] = Μεταφέρεστε στο επόμενο επίπεδο.
[Del] = Ασπίδα.
[L] = Ζωές.
[W] = Οπλα.
[B] = Βόμβες.
[E] = Ενέργεια.



Οπως κάθε μήνα μέσα από αυτό το δισέλιδο θα βρείτε μία περιγραφή των περιεχομένων της δισκέτας αλλά και του τρόπου λειτουργίας της. Ξεκινάμε λοιπόν με τους...

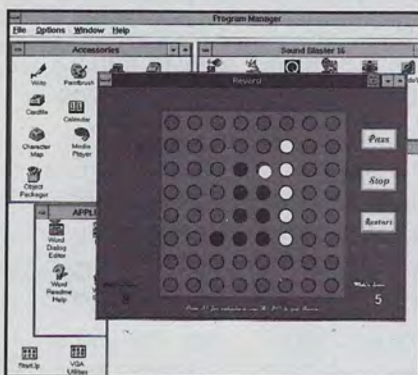
PC USERS

Επιστροφή λοιπόν στην "παραδοσιακή" δισκέτα μας μετά την έκπληξη του CD και το φοβερό Dark Forces του προηγούμενου μήνα. Για να δούμε όμως τι σας έχουμε αυτή τη φορά. Οι χρήστες PC μπορούν να απολαύσουν ένα playable demo του μοναδικού Klik & Play, ενός παιχνιδιού/εργαλείου που εκτός της διασκέδασης σας προσφέρει και τη μοναδική ευκαιρία να φτιάξετε το δικός σας παιχνίδι. Λειτουργεί κάτω από το περιβάλλον των Windows και οι απαιτήσεις του είναι ένας 386 με 4MB μνήμη και φυσικά Windows 3.1. Ας περάσουμε όμως γρήγορα στην εγκατάσταση και λειτουργία του παιχνιδιού.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΕΩΣ

Οπως είπαμε, το Klik & Play τρέχει κάτω από τα Windows γι'αυτό λοιπόν είναι απαραίτητο να φορτώσετε πρώτα τα Windows και μετά να ξεκινήσετε την εγκατάσταση. Αφού το κάνετε αυτό πρέπει να εκτελέσετε το αρχείο SETUP.EXE που βρίσκεται στην δισκέτα. Αυτό μπορείτε να το κάνετε είτε με την επιλογή RUN μέσα από το menu FILE του Program Manager είτε από τον File Manager. Για μεγαλύτερη ακόμα ευκολία μπορείτε να το τρέξετε παραμετρικά όταν θα εκτελέσετε τα Windows. Πηγαίνετε δηλαδή στο drive που έχετε τη δισκέτα του demo και πληκτρολογήστε το όνομα των Windows ακολουθούμενο από το πρόγραμμα SETUP.EXE. Για παράδειγμα, WIN SETUP, αυτόματα θα φορτωθούν τα Windows και εν συνεχεία θα εκτελεστεί το αρχείο Setup για να κάνετε την εγκατάσταση του παιχνιδιού. Αφού το τρέξετε λοιπόν σας εμφανίζονται δύο επιλογές. Πατήστε στο "install the full Klik & Play" για να σας εμφανιστεί ένα menu στο οποίο πρέπει να δώσετε το όνομά σας. Μην πατήσετε "OK" αν δεν έχετε πληκτρολογήσει οπωσδήποτε κάτι, αν όχι το όνομά σας, διότι το πρόγραμμα δε θα συνεχίσει. Επόμενο βήμα είναι η αντιγραφή των αρχείων στο σκληρό σας δίσκο. Σας εμφανίζεται το directory που θα αντιγραφούν τα αρχεία, το οποίο αν θέλετε μπορείτε να το αλλάξετε, και ο ελεύθερος χώρος που απαιτείται να έχετε στον σκληρό σας δίσκο (2MB περίπου). Αφού ολοκληρωθεί η αντιγραφεί ακολουθεί ένα τεστ για την συμβατότητα του της κάρτας γραφικών σας με το παιχνίδι και τους drivers που χρησιμοποιεί. Εμφανίζονται δηλαδή τα σήματα του παιχνιδιού και της εταιρείας στην οθόνη να ανεβοκατεβαίνουν για να διαπιστώσετε αν υπάρχει κανένα πρόβλημα. Τελειώνοντας και με αυτή τη διαδικασία είσαστε έτοιμοι (επιτέλους!!!) να απολαύσετε το υπέροχο demo του Klik & Play. Κάντε double click στο εικονίδιο του demo για να ξεκινήσετε.





ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΚΑΙ ΦΤΙΑΧΝΟΝΤΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Οι επιλογές που έχετε είναι τρεις. Να παίξετε ένα παιχνίδι, να τροποποιήσετε, ή τέλος να φτιάξετε ένα δικό σας. Ας τα πάρουμε όμως με τη σειρά. Υπάρχουν τρία παιχνίδια, το Hungry Hedgehogs, to Reversi και το Toyland. Το πρώτο είναι ένα παιχνίδι που απευθύνεται σε μικρά παιδιά κυρίως μέσα από το οποίο μαθαίνετε πρόσθεση. Πρέπει να επιλέξετε τους απαραίτητους αριθμούς δημιουργώντας το άθροισμα του αριθμού που σας δίνεται. Κάθε επιτυχία σας οδηγεί το ζωάκι σας πιο κοντά στο φαί του που δεν είναι τίποτα άλλο από ένα σκουλήκι.



Το Reversi είναι ένα παιχνίδι σκέψης που ομοιάζει εν μέρει με τη γνωστή μας Ντάμα. Υπάρχει ένα board 56 θέσεων και σκοπό σας είναι να το γεμίσετε με τα μαύρα ή τα λευκά (όποια επιλέξετε) "κομμάτια". Κάθε παίκτης κάνει από μία κίνηση, η οποία είναι η μετακίνηση ενός κομματιού από ένα σημείο σε ένα άλλο. Κάθε φορά που κουνάτε ένα κομμάτι και κλείνετε μία θέση στο board πρέπει να προσπαθείτε να μετατρέπετε τα αντίπαλα κομμάτια στο δικό σας χρώμα. Αυτό γίνεται όταν τοποθετείτε ένα κομμάτι τότε οι γύρω θέσει παίρνουν το αντίστοιχο χρώμα. Ενα εθιστικό και ιδανικό παιχνίδι για δύο παίκτες.

Τέλος, το Toyland είναι ένα παιχνίδι στο στυλ του arkanoid. Πρέπει να προστατέψετε τα τρία ποντικάκια στο κάτω μέρος της οθόνης από την μπάλα που υπάρχει. Ταυτόχρονα πρέπει να πετύχετε με την μπάλα και τα υπόλοιπα παιχνίδια που υπάρχουν στο χώρο. Αυτά λοιπόν είναι τα παιχνίδια που έχετε στη διάθεσή σας και περνάμε αμέσως στην

επιλογή που έχετε για να δημιουργήσετε το δικό σας.

Για να σας βοηθήσουμε θα σας δείξουμε τα βήματα που χρειάζεται να ακολουθήσετε για να φτιάξετε το Toyland. Ξεκινάμε λοιπόν.

– Επιλέξετε "Create a game" και στη συνέχεια, από το menu που θα εμφανιστεί, "Toyland objects".

– Στο πάνω μέρος της οθόνης έχουν εμφανιστεί όλα τα απαραίτητα αντικείμενα για τη δημιουργία του παιχνιδιού. Επιλέξτε το Dude's room και τοποθετήστε το έτσι ώστε να εφαρμόζει ακριβώς στο πλαίσιο.

– Επιλέξτε τώρα το εικονίδιο του "ήρωά" μας, Skate Dude, και τοποθετήστε το στη "σανίδα" που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης.

– Αυτό που χρειαζόμαστε τώρα είναι η μπάλα. Πάρτε το αντίστοιχο εικονίδιο και τοποθετήστε το ακριβώς πάνω από το κεφάλι του "ήρωά" μας.

– Για να ολοκληρωθεί το παιχνίδι πρέπει τώρα να ορίσετε τα αντικείμενα που θα χτυπάτε με τη μπάλα. Επιλέγετε "στρατιωτάκια" και "σβούρες" και τα βάζετε πάνω στα ράφια που υπάρχουν στο πάνω μέρος της οθόνης.

– Αφού τελειώσετε με το στήσιμο των αντικειμένων θα προχωρήσετε στην εκτέλεση του παιχνιδιού. Επιλέξτε από το κάτω αριστερά μέρος της οθόνης την εντολή "GOTO" και από το menu που θα σας εμφανιστεί εκτελέστε "Step through editor".

– Το παιχνίδι αρχίζει να εκτελείται αλλά γρήγορα σταματάει. Αυτό οφείλεται στο ότι η μπάλα έχει ακουμπήσει τον Skate boarder και χρειάζεται να ορίσετε τα γεγονότα που θα εξελίσσονται κάθε φορά που η μπάλα θα έρχεται σε επαφή με αυτόν.

– Από το menu που θα εμφανιστεί επιλέξτε το εικονίδιο της μπάλας και στη συνέχεια πατήστε στο πλαίσιο "Bounce big ball". Αυτό που πρέπει τώρα να κάνετε είναι να ορίσετε τον κατάλληλο ήχο.

– Η διαδικασία που πρέπει να ακολουθήσετε είναι η εξής. Επιλέξτε το εικονίδιο του ήχου (Sound samples), το directory toyland και τέλος το sample "OUCH".

– Ορίζοντας λοιπόν τη διαδικασία που πρέπει να ακολουθήσει το παιχνίδι στη συγκεκριμένη περίπτωση, επιστρέφετε στο παιχνίδι επιλέγοντας το εικονίδιο "continue game".

– Μόλις η μπάλα έρθει σε επαφή με κάποιο στρατιωτάκι το παιχνίδι θα σταματήσει ξανά ζητώντας και πάλι να του ορίσετε τις κατάλληλες ενέργειες. Επιλέγετε διαδοχικά τα εικονίδια του στρατιώτη, της μπάλας και του ήχου και ορίζετε αντίστοιχα "destroy the soldier", "bounce big ball" και το sample "σδσσδ".

Αφού τελειώσετε και με αυτήν τη διαδικασία πατήστε "continue game".

– Αν η μπάλα συναντήσει τις "σβούρες" ή την άκρη της οθόνης θα χρειαστεί να ακολουθήσετε την ίδια διαδικασία και να ορίσετε τις κατάλληλες ενέργειες. Από εκεί και πέρα το παιχνίδι θα συνεχίζει να παίζει ασταμάτητα. Οταν η μπάλα καταστρέψει και το τελευταίο αντικείμενο θα σας εμφανιστεί ένα μήνυμα για να ορίσετε κάποια ειδική ενέργεια, όπως το τέλος του παιχνιδιού.



Αυτό είναι ένα δείγμα του τι μπορείτε να κάνετε εύκολα και μέσα σε λίγα λεπτά. Προσέξτε μόνο διότι δεν έχετε τη δυνατότητα να σώσετε το δημιούργημά σας καθώς πρόκειται για επιλογή που δεν περιέχεται στο demo. Για αυτό ξεκινήστε αμέσως το παιχνίδι και καλή διασκέδαση...

AMIGA USERS

Οσοι είσαστε κάτοχοι Amiga θα πρέπει να αντικαταστήσετε τη δισκέτα του PC που έχετε στα χέρια σας με αυτήν της Amiga. Η αντικατάσταση γίνεται χωρίς καμμία επιβάρυνση, αρκεί να προσκομίσετε τη δισκέτα σε ένα από τα παρακάτω κεντρικά καταστήματα της Αθήνας και όχι μόνο. Αν βέβαια είστε κάτοικοι επαρχίας, τότε μπορείτε να τη στείλετε στο περιοδικό μας και να σας στείλουμε την αντίστοιχη.

Τα καταστήματα που μπορείτε να αντικαταστήσετε τη δισκέτα είναι τα εξής:

Free Bytes - Αθήνα - Κολωνός Βορείου Ηπείρου 62
Teleclub - Αθήνα - Καλλιθέα Ελ. Βενιζέλου 60
Teleclub - Βόλος Καρτάλη 100 και Αλεξάνδρας
Teleclub - Καλαμάτα Παναγιώτη Καίσαρη 4
Νίκαια Computers - Πειραιάς - Νίκαια Π. Ράλλη 170
Athens Club - Αθήνα - Κέντρο Μπόταση 10
Athens Club - Γλυφάδα - Εμπορικό κέντρο Colosseum Β. Γεωργίου 81Β
Console Club - Αιγάλεω Ιερά οδός 308 ή Ευαγγελιστρίας 6Α
Console Club - Αθήνα - Καλλιθέα Γρύπαρη 53
Amiga Game Club - ΜΟΣΧΑΤΟ Ρήγα Φεραίου 32

ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΕΩΣ
TITLE:PC-Task
DEVELOPER:Chris Hanes

Στην δισκέττα αυτού του μήνα περιέχεται ένας αρκετά καλός PC emulator. Το όνομά του είναι PC-Task και προσφέρει διάφορες λειτουργίες. Κατ'αρχήν να σημειώσουμε ότι λειτουργεί είτε κάνοντας μόνο του boot είτε μέσα από Workbench. Ο δεύτερος τρόπος συνίσταται γιατί έχετε την ευκολία του γραφικού περιβάλλοντος για να αλλάξετε τις διάφορες παραμέτρους χωρίς να χρειαστεί να ασχοληθείτε με τα αρχεία της δισκέττας. Επίσης θα χρειαστείτε μία δισκέτα Workbench και μια PC bootable δισκέτα. Κάντε format (drivename /s) και γράψτε ότι τυχόν θέλετε και χωράει σε μια 720 δισκέττα. Το PC-Task χωρίς ιδιαίτερες ρυθμίσεις μόλις φορτωθεί λειτουργεί με βάση τον 68000. Εάν τυχόν έχετε Amiga από 1200 και πάνω τρέξτε μέσα από το Workbench το PC-Task για 68020 και η ταχύτητα θα τριπλασιαστεί (περίπου). Και 1200 όμως να έχετε μην περιμένετε να μεταμορφωθεί σε κάποιο τρομερό PC. Η ταχύτητα είναι μειωμένη με αποτέλεσμα να μπορείτε να τρέχετε τα απολύτως απαραίτητα (π.χ. editors). Εάν όμως δείτε κάπου κάποιον PC USER να χαμογελάει, κατεβάστε το παράθυρο του PC-Task και δείξτε του ότι το Workbench τρέχει Dos. Υποστηρίζει CGA, EGA, VGA, MDA, ενώ καταλαβαίνει ότι τυχόν drives έχετε στο σύστημα σας (floppy ή hard drives).

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ;

Αν έχετε πρόβλημα με τη δισκέτα και αφού πρώτα βεβαιωθείτε ότι ακολουθήσατε τις οδηγίες μας βήμα βήμα, τότε μπορείτε να τηλεφωνήσετε στα γραφεία μας (5144943, ώρες 10.00 - 14.00) για να σας βοηθήσουμε. Αν παρ'όλα αυτά έχετε πρόβλημα μπορείτε να περάσετε από τα γραφεία να σας την αντικαταστήσουμε ή να μας τη στείλετε (Πλάτωνος 134-136, 104 42 Αθήνα) αν μένετε εκτός Αθηνών.

Αγαπητό User,
Είμαι 14 χρόνων και είμαι φανατικός αναγνώστης σου. Δεν μπορώ να πω πως δεν είσαι καλό περιοδικό, αλλά παραδέχομαι πως είσαι στα top περιοδικά που ασχολούνται με υπολογιστές και video games. Αρκετά όμως είπα. Εδώ είναι οι ερωτήσεις μου:

1) Είμαι κάτοχος ενός PC 386SX/40MHz με 4MB RAM, 170MB HD και SVGA οθόνη. Πάει αρκετός καιρός που σκέφτομαι να αγοράσω ένα CD-ROM. Ποιες αλλαγές και αναβαθμίσεις θα πρέπει να κάνω στον υπολογιστή μου έτσι ώστε να ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις του CD-ROM;

2) Τώρα τελευταία αγόρασα τα Windows 3.11 for Workgroups και τα Power-Point και Word 6.0. Προσπαθώντας να τα περάσω στον υπολογιστή μου, ύστερα από το install όλων των παραπάνω, δεν έτρεχε κανένα πρόγραμμα. Εχοντας μία μικρή "πείρα" άλλαξα κάποια πράγματα στο Config.sys αλλά πάλι τίποτα. Οι αλλαγές που έκανα αφορούν δύο γνωστά Device και κάποιο Highscan. Τι άλλο μπορώ να κάνω;

3) Τι μπορώ να κάνω για να τρέξει το Pagan 8 στον υπολογιστή μου;

4) Πόσο θα μου στοιχίσει το CD-ROM και τι ποσό θα πρέπει να δώσω για να αγοράσω τα παρακάτω παιχνίδια σε 3.5 δισκέτες: Police Quest 4, Monkey Island 2, Super Street Fighter, Fifa Soccer 95 (αν υπάρχει), Theme Park, Beneath a Steel Sky και Doom II;

5) Θέλω να προσθέσω τα παρακάτω στον υπολογιστή μου. Πόσο θα μου κοστίσουν ένα drive 5.25, ένας δίσκος 340MB, ένα φίλτρο και ηχεία για Sound Blaster;

Φιλικά Γιώργος Δημητρίου

ΥΓ1. Ξέροντας ότι είμαι κουραστικός θα έμενα ικανοποιημένος και μόνο με απαντήσεις, πάντως ελπίζω σε δημοσίευση.
ΥΓ2. Χαιρετίσματα σε όλο το προσωπικό του User.
ΥΓ3. Συγχαρητήρια για την καλή σας δουλειά και για τις συμβουλές σας.
ΥΓ4. Συγνώμη για τα γράμματά μου και την πολυλογία μου αλλά είναι η πρώτη φορά που σας γράφω και έχω πολύ τρακ.

Φίλε Γιώργο

1) Η τοποθέτηση ενός CD-ROM δεν προυποθέτει απαραίτητα ένα ισχυρό μηχάνημα πράγμα που σημαίνει ότι μπορείς να βάλεις ένα στο PC σου. Αν η ερώτησή σου όμως αφορά το software που υπάρχει στα CD θα σε απογοητεύσουμε διότι πρέπει να τα αλλάξεις όλα με εξαίρεση το ικανοποιητικό μέγεθος μνήμης που διαθέτεις. Τόσο το motherboard όσο και ο σκληρός δίσκος δεν μπορούν να ανταπεξέλθουν στις σημερινές απαιτήσεις του software, είτε είναι σε μορφή δισκέτας είτε σε CD.

2) Το καλύτερο που μπορείς να κάνεις είναι να απευθυνθείς εκεί που τα αγόρασες. Ολα τα υπόλοιπα είναι χάσιμο χρόνου. Τα στοιχεία που μας δίνεις για να σε βοηθήσουμε είναι πολύ λίγα και δυστυχώς αδυνατούμε. Οι παράγοντες που παίζουν ρόλο για τη σωστή λειτουργία των παραπάνω προγραμμάτων είναι πολλοί. Για παράδειγμα, για να "τρέξει" το Word 6.0 χρειάζεται οπωσδήποτε να έχεις εκτελέσει το πρόγραμμα Share.exe διαφορετικά σου βγάζει και ανάλογο μήνυμα. Αν μάλιστα δεν σου εμφανίστηκε και κανένα μήνυμα λάθους κατά τη διάρκεια που έκανες το installation τότε τα πράγματα περιπλέκονται ακόμα περισσότερο. Για αυτό το καλύτερο που μπορείς να κάνεις είναι να απευθυνθείς στο μαγαζί που το αγόρασες.

3) Να προσευχηθείς ίσως; Δυστυχώς δεν υπάρχει κανένας τρόπος χρειάζεται 486 και πάνω και κατά προτίμηση 8MB μνήμης γιατί με 4MB παρουσιάζει κάποιες αδυναμίες.
4) Ενα διπλοχρονιζόμενο CD-ROM μπορείς να το βρεις ακόμα και 30000. Τα παιχνίδια θα σου κοστίσουν γύρω στις 30000 με 35000. Το Theme Park δεν έχει κυκλοφορήσει σε δισκέτες παρά μόνο σε CD.
6) Περίπου 90000. Εξαρτάται βέβαια και από την ποιότητα του κάθε εξαρτήματος αλλά πιστεύουμε ότι δε θα υπερβείς το παραπάνω ποσό.

Αγαπητό USER
Καταρχήν θέλω να σε συγχαρώ για την καταπληκτική ύλη σου και τα μοναδικά reviews που κάνεις γύρω από games που αφορούν το PC. Αν και είμαι παλιός αναγνώστης σου επιχειρώ και σου γράφω πρώτη φορά. Είμαι κάτοχος ενός 486DX2/66MHz με 4MB RAM και σκληρό δίσκο 340MB. "Πορώνομαι" με horror games της Sierra, με σατανάδες και γενικά με σύμβολα όπως η πεντάλφα (όχι, δεν είμαι σατανιστής). Λοιπόν:
1) Ποιο κατά τη γνώμη σου είναι τα 5 "τρομακτικότερα" games στο μηχάνημά μου;
2) Το "Prisoner of Ice" θα κυκλοφορήσει μόνο σε έκδοση για CD; Θα κάνετε κανένα review;
3) Το "Alone in the Dark 2" είναι καλή αγορά;
4) Πρόσφατα αγόρασα το DOOM II που τόσα πολλά είχα ακούσει και είχα διαβάσει σε reviews. Αν το σύγκρινες με το Dark Forces ποιο θα υπερείχε και γιατί;

Φιλικά Θανάσης Ζώρης

ΥΓ1. Μη με απογοητεύσεις στο πρώτο μου γράμμα.
ΥΓ2. USER...The best magazine all over the world.
ΥΓ3. Ελπίζω να μη σε κούρασα.
ΥΓ4. Bye...
ΥΓ5. Μη βάλεις αφίσα.
ΥΓ6. More tips for PC.

Φίλε Θανάση
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και περνάμε αμέσως στις "τρομακτικές" σου ερωτήσεις.
1) Το πως ορίζει ο καθένας το "τρομακτικό" παιχνίδι είναι σχετικό. Αλλά αφού σου αρέσουν οι σατανάδες και

η πεντάλφα ρίξε μία ματιά στα εξής πέντε παιχνίδια. Darkseed, Bloodnet, Pagan: Ultima 8, Dracula Unleased, Police Quest IV.
2) Δεν είναι τίποτα ακόμα γνωστό.
3) Εδώ και ένα μήνα περίπου έχει κυκλοφορήσει το τρίτο μέρος της σειράς. Δείχνει να είναι καλύτερο από τα δύο προηγούμενα άρα δεν υπάρχει λόγος να αγοράσεις το 2. Σε ένα από τα επόμενα τεύχη μας μάλιστα θα το παρουσιάσουμε και ελπίζουμε να σου λυθεί κάθε απορία.
4) Ρίξε μια ματιά στο Mega Review του Dark Forces σε αυτό το τεύχος και θα πάρεις την απάντηση.

ΥΓ1. Μόνο στο δεύτερο.
ΥΓ2. Τίποτα καινούργιο;
ΥΓ3. Αλλοίμονο...
ΥΓ5. Αυτό να το βλέπουν οι λιγοστοί που ζητάνε να βάλουμε αφίσα!!!
ΥΓ6. Αστειεύεσαι φυσικά. Σε λίγο θα τα εξαντλήσουμε.

Αγαπητοί συντάκτες του USER,
Θα ήθελα να εκφράσω τα θερμά μου συγχαρητήρια για την έξοχη δουλειά που κάνετε. Πραγματικά όλο το επιτελείο του User αξίζει ένα μεγάλο μπράβο για αυτό που κατάφερε να πετύχει μέχρι σήμερα με πολλούς κόπους. Γιατί τέτοια δουλειά δε γίνεται εύκολα με υπομονή και μόχθο. Φυσικά αυτά δεν τα λέω για να σας καλοπιάσω και να δημοσιεύσετε το γράμμα μου. Είμαι σχετικά ένας παλιός σας αναγνώστης και αγοράζω το User από το τεύχος 5 (πέντε) και με μεγάλη μου χαρά βλέπω το αγαπημένο μου περιοδικό να βελτιώνεται σε κάθε τεύχος. Ολοι ξέρουν ότι είσαι το BEST SELLER!!! Το μόνο που θα ήθελα, αν βέβαια είναι δυνατόν από εσένα User είναι να βάζεις κατά καιρούς κανένα αφιέρωμα για τον Indiana Jones.
Τον αγαπημένο ήρωα τόσων παιδιών, που δυστυχώς λέει να ξεχαστεί. Θα ήθελα ακόμα να μάθω αν αληθεύουν οι φήμες ότι θα κυκλοφορήσει νέο Indiana Jones Adventure ή έστω έργο από την LucasArts. Θα ήθελα πολύ να επισκεφθώ τα γραφεία σας αλλά αυτό δε γίνεται λόγω της μεγάλης αποστάσεως που μας χωρίζει. Ισως αν αυτό το καλοκαίρι έρθω στην Αθήνα να σας επισκεφθώ αν θέλετε βέβαια να δω πως δουλεύετε. Εξάλλου σας νιώθω σαν φίλους μου.

Με ειλικρίνεια και συμπαράσταση
Σταύρος Γιαννώτος.

Φίλε Σταύρο
Αυτό που πρέπει να σου πούμε είναι ένα μεγάλο ευχαριστώ για τα καλά σου λόγια και είμαστε σίγουροι ότι δε θέλεις να μας καλοπιάσεις αφού άλλωστε αποτελούν και την αλήθεια!!! Οσον αφορά τον Indiana Jones έχουμε κάνει ιδιαίτερη αναφορά σε παλαιότερα τεύχη και αν για κάτι πρέπει να είσαι σίγουρος είναι ότι δε θα ξεχαστεί. Το να επιχειρείς να κρατάς σε επικαιρότητα “ήρωες” με αφιερώματα είναι άσκοπο αφού αυτόν το ρόλο τον αναλαμβάνουν οι εταιρείες μόλις δουν τις διαστάσεις που παίρνει ένα παιχνίδι. Ισως κάποια στιγμή να το κάνουμε αφού βέβαια καταφέρουμε να το συνδυάσουμε κατάλληλα. Από ότι λένε οι πηγές μας, οι φήμες θα παραμείνουν φήμες χωρίς να υλοποιηθούν. Τουλάχιστον στα άμεσα σχέδια και πλάνα της LucasArts δε συμπεριλαμβάνεται κάτι παρόμοιο. Αυτό βέβαια δεν αναιρεί το γεγονός μακροπρόθεσμα να κυκλοφορήσουν είτε παιχνίδι είτε κινηματογραφική ταινία. Οταν έρθεις το καλοκαίρι και επιθυμείς να δεις τα γραφεία μας και πως δουλεύουμε πάρε ένα τηλέφωνο πρώτα για να βεβαιωθείς ότι είμαστε εδώ και δε φύγαμε για διακοπές. Ολοι οι αναγνώστες μας είναι πάντα ευπρόσδεκτοι.

Είμαι ένας νέος αναγνώστης σου και θα ήθελα να σου πω πως έχεις ένα αρκετά καλό και έγκυρο περιοδικό. Οσο για τις αλλαγές, μπράβο παιδιά, αρκετά πετυχημένη δουλειά. Προχωράμε. Εχω έναν 80286 με έγχρωμη οθόνη αλλά ενδιαφέρομαι να αγοράσω ένα μηχάνημα να παίζω παιχνίδια. Εχω καταλήξει στην Amiga 500.
1) Ποια η διαφορά ανάμεσα στην Amiga 500 και Amiga 500 plus.
2) Η Amiga 500 μπορεί να πάρει επέκταση RAM περισσότερη από 1MB; Δέχεται σκληρό δίσκο;
3) Εχω ακούσει ότι μερικά παιχνίδια δεν τρέχουν στην Amiga 500 και άλλα δεν τρέχουν σε Amiga 500 Plus. Γιατί;
4) Εσύ ποια νομίζεις ότι είναι η πιο συμφέρουσα αγορά ανάμεσα σε αυτά τα δύο μηχανήματα.

ΥΓ1. Ελπίζω να σου γράψω στο μέλλον ως κάτοχος μιας Amiga.
ΥΓ2. Ελπίζω να μη σε κούρασα.

Δημήτρης Σχίζας.

Φίλε Δημήτρη

1) Η διαφορά είναι ότι η plus έχει 1MB ενσωματωμένο σε αντίθεση με την Amiga 500 που έχει 512K.

2) Ναι(δις). Και μνήμη περισσότερο από 1MB παίρνει αλλά και σκληρό δίσκο ο οποίος μπορεί να είναι είτε ένας του PC (με την ανάλογη κάρτα) είτε και SCSI της Amiga.

3) Στην A500 τρέχουν όλα τα παιχνίδια. Στην A500 plus δεν τρέχουν διότι παρουσιάζει ασυμβατότητες οι οποίες μάλιστα φθάνουν και το 50% των παιχνιδιών.

4) Η A500 βέβαια.

ΥΓ1. Ελπίζουμε όχι ως κάτοχος A500 plus.

Αγαπητό USER

Ας αφήσω κατά μέρος τα κομπλιμέντα γιατί νομίζω ότι είναι περιττά. Το μόνο που θέλω να πω είναι ότι το άφθονο χιούμορ που υπάρχει στις σελίδες σου είναι το μυστικό όπλο σου κατά των αντιπάλων σου και έγινε ακόμα πιο δυνατό με την καινούργια σου στήλη "10 χρόνια φαγούρα" που μου αρέσει ιδιαίτερα. Τέλος πάντων ας περάσουμε στις ερωτήσεις μου. Είμαι κάτοχος μιας Amiga 1200, ενός Gameboy και ενός Amstrad 6128 (αντίκας πλέον) και οι ερωτήσεις μου είναι οι εξής:

1) Σκέφτομαι την αγορά ενός PC. Ενας 486DX2/66 με 4MB RAM και σκληρό δίσκο 120MB με 170MB είναι καλή και δυνατή επιλογή;

2) Πόσο στοιχίζει ένα CD-ROM;

3) Πόσο θα μου κοστίσει ένας 486DX2/66 με 4MB RAM, σκληρό δίσκο 120MB και μία σχετικά καλή οθόνη (μιλάω για ελαφρώς μεταχειρισμένο).

4) Είμαι λάτρης των adventure και των RPG και θα ήθελα ο κ. Shadowcaster (αυτοπροσώπως) να μου πει ποια είναι τα πέντε καλύτερα adventures και RPG για την A1200 (μην μου πείτε να αναφερθώ σε παλαιότερα τεύχη).

5) Υπάρχει καμία πιθανότητα να βγει το Doom για Amiga;

6) Γιατί όταν βάζω στο Mortal Kombat II, "two fire button joystick, δε λειτουργεί με δύο fire buttons;

7) Κοντεύω να τελειώσω το Ishar III (ένα από τα αγαπημένα μου RPG). Αν το τελειώσω να σας στείλω τη λύση;

8) Ξέρετε που μπορώ να βρω το βιβλίο του Frank Hebert Dune;

ΥΓ1. Θα σας παρακαλούσα να βάλετε στο Spellshop καμιά λύση για RPG. Θα βοηθούσε πολλούς αναγνώστες.

ΥΓ2. Βάλτε και καμιά αφίσα τόση πίεση δέχεστε.

ΥΓ3. Ελπίζω να μη σε κούρασα με τις ερωτήσεις μου.

ΥΓ4. Και όπως είναι γνωστό ελπίζω σε δημοσίευση ή τουλάχιστον προς απάντηση.

Φιλικά Κωστάρας Νίκος (ISHAR)

Φίλε Νίκο

1) Σίγουρα είναι μία καλή επιλογή το μηχάνημα που σκέφτεσαι να αγοράσεις αλλά πρέπει να προσέξεις δύο σημεία. Πρώτον το μέγεθος του σκληρού. Τα 170MB που αναφέρεις δεν επαρκούν στην εποχή μας. Το ίδιο ισχύει και για τα 4MB. Οι απαιτήσεις των παιχνιδιών ολοένα αυξάνουν και τα 8MB τείνουν να καθιερωθούν ως ελάχιστη απαίτηση RAM.

2) Οι τιμές τους έχουν πέσει δραματικά τόσο στα διπλοχρονιζόμενα όσο και στα τετραπλής ταχύτητας. Με 70000 περίπου μπορείς να βρεις τετραπλής ενώ τα διπλής ακόμα και 30000.

3) Οχι πάνω από 180000.

4) Ρίξε μία ματιά στα Bloodnet, beneath a steel sky, King quest VI, Darkseed και Universe.

5) Αφού δεν κυκλοφόρησε μέχρι τώρα μάλλον δεν θα κυκλοφορήσει ποτέ. Βέβαια τίποτα δεν είναι σίγουρο οπότε μπορείς να ελπίζεις.

6) Διότι θέλει ειδικό joystick το οποίο να έχει ξεχωριστά τα δύο buttons. Στην Amiga το δεύτερο fire button είναι πάντα turbo.

7) Φυσικά. Κάθε λύση είναι ευπρόσδεκτη.

8) Στο Solaris.

ΥΓ1. Κάνε υπομονή και θα ανταμειφθείς.

ΥΓ2. Φαίνεται ότι η πίεση που μας ασκείτε δεν επαρκεί. Επίσης ρίξε μια ματιά και στο υστερόγραφο του αναγνώστη Θανάση Ζώρη.

ΥΓ3. Θα σου απαντήσουμε μόλις σε δούμε από κοντά.

ΥΓ4. Ελπίζουμε να ικανοποιήθηκες.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Σίμος Προδρομίδης
Αντιλαμβάνεσαι ότι το τεράστιο σε μέγεθος γράμμα σου δε μας επιτρέπει να το δημοσιεύσουμε και περνάμε στις ερωτήσεις σου ή καλύτερα στις απαντήσεις.
1) Ο υπολογιστής που αναφέρεις (Pentium 90Mhz, 16MB RAM, FDD 3.5/1.44MB, HDD 504MB, οθόνη EIZO 15" 1600x1200, CD-ROM, Sound Blaster 16) είναι ένα δυνατό μηχάνημα που υπερβαίνει κάθε απαίτηση. Αφού χρειάζεσαι έναν υπολογιστή για παιχνίδια και για να προγραμματίζεις δεν χρειάζεται ένα τόσο δυνατό αλλά και τόσο ακριβό PC. Ακόμα και αν ανησυχείς ότι θα χρειαστεί σε ένα με δύο χρόνια να το αλλάξεις δεν σου επιτρέπει αυτήν την αγορά γιατί μην αποκλείεις το γεγονός ακόμα και με ένα τέτοιο μηχάνημα στην κατοχή σου να χρειαστεί να κάνεις κάποιες αλλαγές. Οι τιμές που αναφέρει για κάθε "κομμάτι" ξεχωριστά είναι λίγο "ανεβασμένες" και αν ψάξεις περισσότερο θα βρεις καλύτερες.
2) Ενα drive 3.5" κοστίζει περίπου 12000. Η διαφορά που έχει ένα εξωτερικό από ένα εσωτερικό, όπως το λένε και οι λέξεις, το ένα τοποθετείται μέσα στο computer σε κάποια κενή θέση ενώ το άλλο απ'έξω. Τεχνικά δεν έχουν καμία διαφορά απλά υπάρχει περίπτωση να μη χωράει άλλη μονάδα το μηχάνημά σου οπότε αναγκάζεσαι να αγοράσεις εξωτερικό. Προτίμησε το εσωτερικό για εξοικονόμηση χώρου.
3) Οι τιμές των τετραπλών CD-ROM έχουν πέσει δραματικά και είναι θέμα χρόνου η καθιέρωσή τους. Καλύτερα λοιπόν να ξεχάσεις τα διπλής.
4) Οχι το 3DO δεν μπορεί να γίνει υπολογιστής όπως το CD32.
5) Ο υπολογιστής που μας ανέφερες θα μπορεί να παίζει όλα τα παιχνίδια για ένα μεγάλο χρονικό διάστημα αλλά όχι για πάντα.
6) Το ένα drive είναι για "διαβάζει" τις δισκέτες 3.5" και το άλλο για τις δισκέτες 5.25". Αυτή τη στιγμή έχουν καθιερωθεί οι 3.5" τόσο λόγω χωρητικότητας όσο και πρακτικής (πιο μικρές και πιο ανθεκτικές).
7) Η συμβουλής που έχουμε να σου δώσουμε πριν πάρεις υπολογιστή είναι να σκεφτείς καλά για ποιο λόγο τον χρειάζεσαι και ποιες προυποθέσεις χρειάζεται να πληρεί για να σε ικανοποιήσει.

Κωνσταντίνος Γιαννέλος
Οπως και εσύ το αντιλήφθηκες το γράμμα σου είναι αρκετά μεγάλο και περνάμε απ'ευθείας στις απαντήσει.
1) Οχι δεν παίζει ρόλο (τουλάχιστον σημαντικό) η μάρκα ενός PC. Το 1MB μνήμη κοστίζει περίπου 11000. Ακόμα όμως και 1MB να προσθέσεις δε θα είσαι σε θέση να "τρέχεις" και πολλά παιχνίδια αφού το minimum των απαιτήσεών αγγίζουν τα 4MB.
2) Το F-16 είναι ένα παλιό ή για να είμαστε σωστοί "αρχαίο" παιχνίδι που δύσκολα θα το βρεις. Ισως αν είσαι τυχερός να συμπεριλαμβάνεται σε κάποια συλλογή παιχνιδιών που κυκλοφορούν κατά καιρούς οι εταιρείες.
3) Πραγματικά το User καθυστερεί να φθάσει στην επαρχία αλλά είναι ένα θέμα στο οποίο δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτα. Εξαρτάται από το πρακτορείο διανομής και μόνο. Τέλος, πρέπει να σου πούμε ότι είναι περιττό να δημοσιεύσουμε πάλι τη λύση του Monkey Island II στο hard mode. Είναι προτιμότερο ο χώρος να εκμεταλλεύεται για ένα νέο παιχνίδι παρά να το σπαταλάμε και να δημοσιεύουμε τη λύση του ίδιου παιχνιδιού για κάθε επίπεδο δυσκολίας.

Αννα Γιαννούδη - Γκιργκίρη
Εχεις δίκιο σχετικά με την παρατήρησή σου ότι πρέπει σε κάθε παρουσίαση παιχνιδιού να γράφουμε και τις απαιτήσεις που έχει. Κάνε υπομονή λοιπόν μέχρι το επόμενο τεύχος και θα δεις ότι θα το πραγματοποιήσουμε. Η λύση του King's Quest 5 δεν έχει δημοσιευτεί προς κακή σου τύχη. Τέλος, όσον αφορά τα κολπάκια για το Mega Drive και το Sonic μεταβιβάστηκαν ήδη στο τμήμα του Gamepro για να επεξεργαστούν. Επίσης με την ευκαιρία του γράμματος που έστειλε ο Κωνσταντίνος Γιαννέλος (βλέπε παραπάνω) και εφόσον κατάλαβες ποιο ήταν ακριβώς το σημείο που ρωτούσε δημοσιεύουμε το υστερόγραφό σου όπως έχει. "Για τον Γιαννέλο Κων/νο αναγνώστη του τεύχους 55 σχετικά με την ερώτησή του για το σωματικό υγρό που πρέπει να πάρει από τον Le Chuck (Monkey Island 2). Οταν τον συναντήσει κάποια στιγμή στο τούνελ να του δώσει το μαντιλάκι που του έδωσε ο Stan με τα φέρετρα. Το σωματικό υγρό είναι τελικά μύξες -μπλιαχ- στο μαντιλάκι".

Ιάσονας Δρουμπετάκης
1) Πραγματικά η A1200 έχει εξαφανιστεί από τα ράφια των καταστημάτων εδώ και αρκετό καιρό. Το μόνο που μπορείς να κάνεις είναι υπομονή διαφορετικά αν βιάζεσαι θα πρέπει να σκεφτείς την αγορά μίας μεταχειρισμένης.
2) Η A1200 έχει μία μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών και ιδιαίτερα adventures. Αυτό οφείλεται κυρίως λόγω της υποστήριξης των IDE σκληρών δίσκων που παίρνουν και τα PC και είναι σχετικά φθηνοί.
3) Οχι δεν χρειάζεται ακόμα 4MB, είναι περιττό έξοδο.
4) Αν και είναι καθαρά υποκειμενικό σου λέμε τα έξι καλύτερα παιχνίδια. Super Mario kart, Super Probotector, Donkey Kong Country, Super return of the Jedi και φυσικά Mortal Kombat II.
5) Το Simcity 2000 δεν έχει βγει για Super Nes ενώ έχει κυκλοφορήσει για την A1200, όπως έχει επίσης κυκλοφορήσει για την A1200 και το Pirates Gold.

Βασίλης Τογγελίδης
1) Εχεις δίκιο να θέλεις να αναβαθμίσεις τον υπολογιστή σου από 386DX/40 σε 486DX2/66. Θα σου κοστίσει γύρω στις 60000.
2) Το ένα είναι άμεσα συνδεδεμένο με το άλλο. Αν κάνεις την αναβάθμιση θα πρέπει να πάρεις και CD-ROM, αν από την άλλη πλευρά πάρεις CD-ROM και δεν κάνεις την αναβάθμιση θα βρεθείς στη δύσκολη θέση να παίρνει CD αλλά να μην μπορείς να τα "τρέξεις" αφού ή θα έχουν απαιτήσεις της τάξεως του 486 ή θα πηγαίνουν απελπιστικά αργά. Για αυτό λοιπόν είναι αναγκαίο (κακό) να τα κάνεις και τα δύο.
3) Χωρίς 8MB RAM το Wing Commander δεν τρέχει. Δεν υπάρχει κανένας τρόπος για να το τρέξεις σε 4MB. Αν και οι υπόλοιπες ερωτήσεις ανήκουν στο GamePro σου απαντάμε.
4) Το Super NES έχει μέλλον χάρης στους χιλιάδες τίτλους που έχουν κυκλοφορήσει και κυκλοφορούν. Βέβαια εν όψει των νέων μηχανημάτων ίσως και να αρχίσει να πέφτει αλλά προς το παρών καλά κρατεί. Το Donkey Kong Country ήταν μοναδικό στο είδος του και δεν αποκλείεται να δούμε κάτι παρόμοιο να κυκλοφορεί πάλι για Super NES.
5) Εχουμε ήδη παρουσιάσει στο GamePro τις Αμερικάνικες εκδόσεις των μηχανημάτων και δεν αποκλείεται και των Ευρωπαικών μόλις έρθουν.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

PC & AMIGA GAMES + UTILITIES
Τώρα και σε CD. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ σε tape & δισκέτες.
Αντικαταβολές, παράδοση κατ'οίκον.
Τηλ: 5983717-5987587.

PC & AMIGA GAMES + UTILITIES
PC GAME + DISK = 250 δρχ.
AMIGA GAME + DISK= 150 δρχ.
TAPE= 2.500 δρχ. CD... CALL
Τηλ: 5314051 i

G.G.TEEM.
Τώρα εγγραφές και σε CD.
Διαθέτουμε μια από τις μεγαλύτερες συλλογές σε τίτλους CD για όλα τα συστήματα.
Κάθε εβδομάδα νέοι τίτλοι.
Συνδρομές-αντικαταβολές.
Παράδοση αυθημερόν στο σπίτι.
Δωρεάν κατάλογος.
Τηλ:4285898-4532098, Δημήτρης.

CD EXPERT τα λέει όλα.
Κάνουμε τα πάντα σε CD.
Macintosh, bernouli dat, tape AUDIO CD'S, hard disk.
Επιλογές τραγουδιών από CD σε CD. Τίτλοι CD 8.000 δρχ.
Συνδρομή από εξωτερικό 8.000 δρχ. GAME + VERBATIM= 350 δρχ. Ολοι οι τίτλοι CD στα χέρια μας.
Συλλογή software χιλιάδων τίτλων. Αποστολή επαρχία.
Αυθημερόν. Κατάλογος.
Ασυναγώνιστοι. ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ.
Τηλ: 5310985, 5311185.

ΙΑΤΡΙΚΕΣ ΣΠΟΥΔΕΣ
ΣΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ
ΣΕ ΑΓΓΛΟΦΩΝΑ
ΤΜΗΜΑΤΑ.
ΣΧΟΛΕΣ
ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΜΕΝΕΣ
ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΚΑΤΣΑ.
"INTERNATIONAL STUDIES".
THL.: 031-539191

*****ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ AMIGA + PC SOFTWARE*****
* TOP-Games, Demos, Utilities!
* GAMEDISK 250 δρχ!
* SUPER συνδρομή 150 DISKS, 5.000 δρχ!
* ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ σε video!
* VIDEO backup 10.000!
* PC, Gamedisk 300 δρχ!
* Συνδρομές σε CD και TAPE!
* CD TITLES!
* FULL CD 650 MB 5.000 δρχ!
* Δωρεάν κατάλογος!
* ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ αντικαταβολές στην ΕΠΑΡΧΙΑ!
* ΟΛΟΙ οι καινούργιοι τίτλοι σε CD!
* Συλλογές σε CD!
* Τηλ: 5012307, Βασίλης

3-D-O PANASONIC
60 ΤΙΤΛΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ
FLASHBACK, QUARANTINE
SUPREME WARRIORS,
KORPS KILLER
SEAL OF THE PHARAOH
ΑΠΟ 10.900. ΤΗΛ:
094363785

AMIGA
Ολες οι νέες κυκλοφορείες από το εξωτερικό.
Τεράστια συλλογή από games.
Gamedisk= 220!!!
Εγγυημένη εγγραφή, αντικατάσταση σε περίπτωση προβλήματος.
Συνδρομή = 50 δρχ!!
Ταχύτατες αντικαταβολές ή αυθημερόν παράδοση στο σπίτι σας.
Hardware: CD, σκληροί δίσκοι.
Δισκέτες σε τιμές χονδρικής.
Τηλ: 6410640

*****GAMER CLUB*****
ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ:
Amiga 1200-500 plus-500-Monitors-SNES-Cartrige.
Παιγνίδια (Amiga-PC) -
Αντικαταβολές.
Τηλ: 2637136

AMSTRAD 6128
Η πλουσιότερη συλλογή σε παιχνίδια και επαγγελματικές εφαρμογές στην Ελλάδα. Στα 10 παιχνίδια δώρο 2 επιλογής σας!!! Επισκευές & service με 6μηνη εγγύηση.
Περιφερειακά. Drive 5,25"= 30.000!!! Ζητήστε τον νέο κατάλογο. Ταχύτατες αντικαταβολές.
Αποκλειστικότητα το MEGABLASTERS.
Αυθημερόν παράδοση στο σπίτι σας!!!
Τηλ: 6410640

AMIGA VISION CLUB
GAMEDISK 250. Συνδρομή 6000. Συνεχή ανανέωση κάθε εβδομάδα.
ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ - ΔΩΡΕΑΝ παράδοση σπίτι.
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ παντού ΕΠΑΡΧΕΙΑ ΚΑΙ ΜΕ COURIER. Τηλ: 6847653

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB
Εχουμε όλα τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και UTILITIES για AMIGA!!!
*ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ!!!
*Φοβερές ΤΙΜΕΣ!!!
*Παράδοση ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ!!!
*Αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!!
Μανώλης, τηλ: 5743080

ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ, αναβαθμίσεις, πωλήσεις, αγορές, ανταλλαγές υπολογιστών, περιφερειακών οθονών. Δωρεάν Ελεγχος. Τιμές χαμηλές. MCS, τηλ: 9425168

"CD RECORDINGS"
Ολοι οι Τίτλοι !!!
Ολες οι Συνδρομές !!!
Ολα τα προγράμματα !!!
Με το ποιοτικότερο μηχάνημα της αγοράς.
Για οποιοδήποτε σύστημα επιθυμείτε τηλεφωνείστε: 8562980-1 Δημήτρης-Ακης

---

300 δρχ. GAME-DISK
Ολα παντού αμέσως. Γρήγορα όχι πρόχειρα. Τηλ: 8832141

32bit GAMES-CLUB
Υπάρχουν όλα! PC-ST-AM & CD και τρέχουν. Αντικαταβολές σήμερα. Τηλ: 8239965

CD-ROM εσείς έχετε! Εμείς αντι-γράφουμε σε CD τις επιλογές σας από CD-TAPES-Hdisks. Ρωτείστε μας, τηλ: 8239965

KS Club
PC Gamedisk 350 δρχ. AMIGA Gamedisk 200 δρχ. CD Titles. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Κώστας-Σπύρος τηλ: 0741-85546



INTERLOGIC

Φιλαδελφέως 25-27 112 53
Τηλ.: 8562980-1, Fax: 8562981
C&B

ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ COMPUTER CENTER ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΕΙ Ο ΚΑΤΑΝΑΛΩΤΗΣ ΣΤΗΝ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΩΝ ΤΙΜΩΝ

10ΕΤΗ ΕΓΓΥΗΣΗ

BEST QUALITY 1995

486 DX/2 66MHZ	486 DX/2 80 MHZ	PENTIUM 75 MHZ
CD ROM DOUBLE SOUND BLASTER 8 VALUE 270 MB HD 4MB RAM COLOR MONITOR NI LR	270 MB HD 2 MB RAM COLOR MONITOR NI LR	1.27 GB HD 8 MB RAM SONY 15" TRINITRON PCI I/O PCI VGA
280.000	222.000	550.000

ΒΑΣΙΚΗ ΣΥΝΘΕΣΗ ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ
1FD, 1,44 - MINI TOWER - KEYBOARD - FAN - MOUSE + PAD
ΔΩΡΟ ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ Η/Υ ΕΝΑ ΦΙΛΤΡΟ ΟΘΟΝΗΣ

MOTHERBOARDS+CPU		HARD DISKS		
486 DX2/ 66 MHZ	56000	270 MB	ΟΛΕΣ ΟΙ ΜΑΡΚΕΣ	37000
486 DX2/ 80 MHZ	62500	420 MB		40000
486 DX4/100 MHZ	70000	540 MB		43500
PENTIUM 75 MHZ	148000	730 MB		58500
PENTIUM 90 MHZ	195000	850 MB		62000
PENTIUM 100 MHZ	232000	1.27 GB		96000

RAM		VGA MONITORS	
1 MB	10000	14" MONO LR	25000
4 MB	38000	14" COLOR	51000
8 MB	70000	14" COLOUR NI LR	56000
16 MB	125000	15" COLOUR NI LR	82000
		17" COLOUR NI LR	168000

PRINTERS

EPSON	LX300	9PIN	45000
EPSON	LQ100	24PIN	54000
STAR	LC90	9PIN	47000
STAR	LC240	24PIN	60000
CANON	10SX	INKJET	65000
STAR	LASER	05	175000

ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ PANASONIC - BROTHER - HP - CITIZEN

ΧΤΙΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ MULTIMEDIA
ΕΓΓΡΑΦΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΕ CD ΜΕ ΤΑ ΠΟΙΟΤΙΚΟΤΕΡΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ

MULTIMEDIA

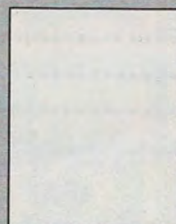
CD ROM	PANASONIC	DOUBLE KIT	35000
CD ROM	SONY	DOUBLE	30000
CD ROM	TEAC	4 speed	55000
BEETHOVEN		CLASSIC 16	23000
SOUND	BLASTER	PRO VALUE	22000
SOUND	BLASTER	16 VALUE	31000
SOUND	BLASTER	AWE 32	64000

- ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ ΝΕΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ ΜΑΖΙ ΜΑΣ ΤΩΡΑ
- ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΔΙΣΚΟΙ CD-R ΜΟΝΟ 2000 ΔΡΧ.
- UPGRADE ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ Η/Υ
- ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΣΑΣ ΑΓΟΡΑ ΔΩΡΕΑΝ ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΣΤΟ ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΜΑΣ ΕΝΤΥΠΟ
- ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
- ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΤΙΤΛΩΝ
- 10 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%

USER

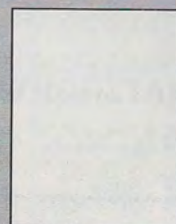
ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

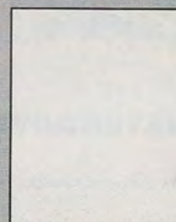
ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

Να καταχωρηθεί με πλαίσιο:
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐
Να καταχωρηθεί με κεφαλαία:
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐
Αριθμός λέξεων:

*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 3000 ΔΡΧ.
*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 300 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΤΗΛΕΦΩΝΟ:..
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο ....

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

***ΑΝ ΔΕΝ ΣΤΑΛΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΑΝΤΙΤΙΜΟ Η ΑΓΓΕΛΙΑ ΔΕΝ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΤΑΙ**

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δεν στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:..
ΟΔΟΣ:.. **ΑΡΙΘ.:**..........................
Τ.Κ.:.......................... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:** ....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

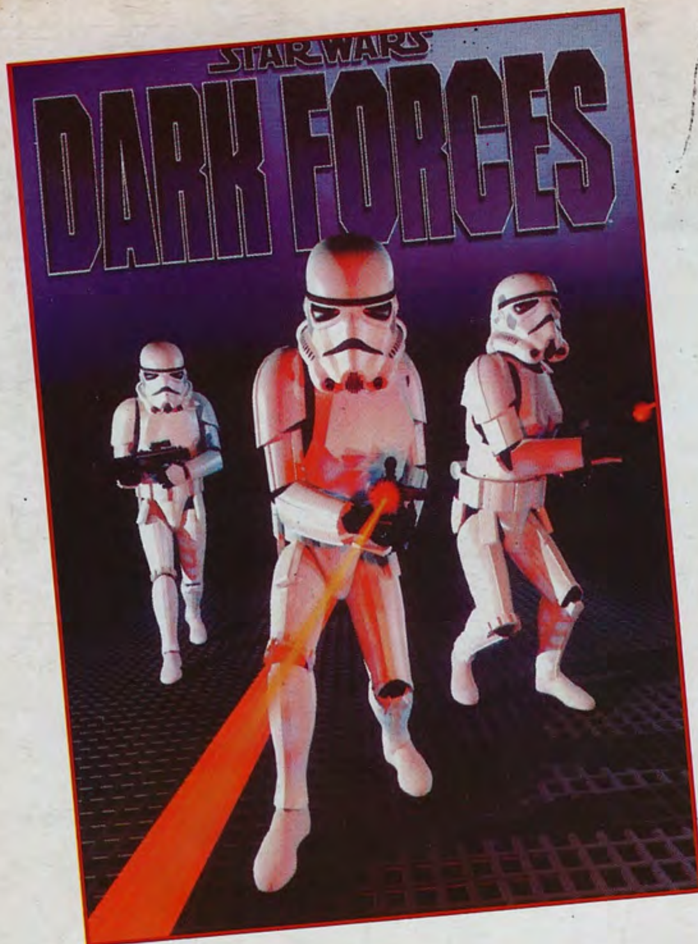
ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ'όσον υπάρχουν τεύχη.

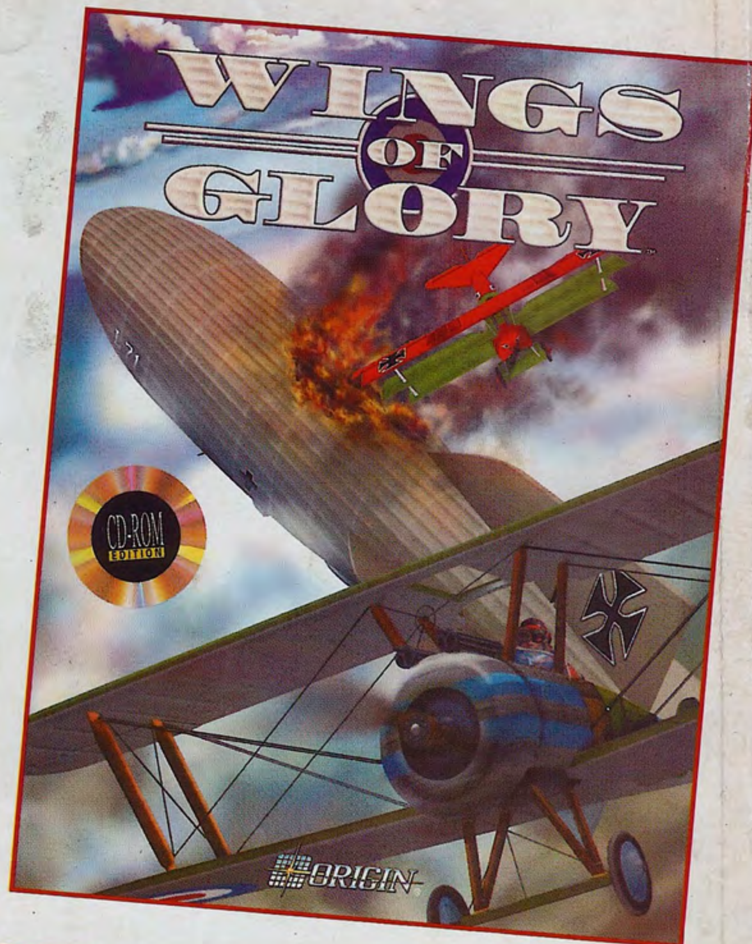
USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER.Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο.............. με το ποσό των 9.000 δρχ. (για την Κύπρο 9.900 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:.......................... .... **ΟΔΟΣ:**..
ΑΡΙΘ.: .... **Τ.Κ.:** .... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**..
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: .... **ΗΛΙΚΙΑ:**..........................
ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:..







Από την Hitmen Productions



Εγχειρίδιο Χρήσεως





